

Хроники Тьмы



**Перевод на русский язык выполнен "Secret Ordinis de Magna Ludi"
при использовании материалов перевода Егора Мельникова и
chroniclesofdarkness.fandom.com**

**Внимание! Данный ознакомительная версия книги предназначен только для
личного пользования и ознакомления с игровыми возможностями и
механиками, с целью принятия окончательного решения о покупке
оригинальной версии книги.**

**При прочтении данной копии Вы обязуетесь в дальнейшем, по прошествии
необходимого Вам времени для ознакомления с игровыми возможностями и
механиками, и принятия решения о приобретении оригинальной версии,
удалить данную копию и непосредственно приобрести лицензионную версию!**



КВАРТИРА 3Б

by Audrey Whitman

СЕЙЧАС...

“Это все твоя вина”, – прошептала Дон. Они бежали. Хотя по сути блуждали впотьмах, ища безопасный выход, который, как была уверена Химена, находился на другом конце коридора. “Черт побери, ты посветила фонариком ему в глаза. Ты пробудила его”.

“А ты не придумала ничего лучше, чем завопить, когда оно глянуло на нас!”

“Я не ожидала, что оно начнёт двигаться! Бог мой, у него даже не было ушей!”

“Или же ты просто недостаточно внимательна. Ты вообще думала, может у него сотни ушей! И он преследует нас, потому что ты начала орать как невменяемая.”

“Тогда зачем мы вообще шепчемся?”. Химена фыркнула: “Знаешь, это бессмысленно. Если у него сотня ушей, оно вероятно слышит каждое наше движение. Но Дон.... тебе не показалось, что оно выглядело как миссис Лаз?”

“Я надеюсь, что нет. Если ударю миссис Лаз фонариком, твоя мама точно убьёт меня. Даже если это ты виновата в том, что я здесь очутилась.”

“Ладно-ладно! Притормози, будем беспокоиться о наказании, когда выберемся отсюда”.

Они остановились перед гладкой металлической дверью, и Химена выругалась.

“Какая вульгарщина”, – подметила Дон, горько выдохнув. Наконец-то долгожданная дверь. И единственное, что стучало краски – это отсутствие ручки.

“Ну окей, беги, пожалуйста маме. Не беспокойся обо мне, я просто подожду тут вместе с многоухим монстром, пока ты перестанешь быть ребёнком.” Дон присела на корточки на полу и заглянула в дыру, где должна была быть дверная ручка.

“Кстати, я наверняка буду знать, когда тебя сожрут. Ты заткнешься впервые в своей жизни”. Химена закатила глаза.

“Ты будешь так сильно скучать по мне, что помрёшь”.

“Конечно помру, потому что эта тварь съест меня следующей. Хотя мои последние секунды жизни безусловно будут потрачены на безмолвный траур по тебе. Боже, почему я согласилась на это всё?! Сколько это ещё будет продолжаться?”

“Пока мы не проясним всё что тут происходит”.
Химена подняла дверную ручку с пола рядом с
Дон.

“Да уж, кто бы ни взломал эту дверь, он точно
был не очень хорошим взломщиком. Я возьму
фонарик?”

Дон протянула подруге фонарик.

“Линза треснула, но лампочка еще живая. Но ты
вообще о чём?”

Химена указала на металлические обломки
вокруг.

“Я имею в виду, что они не просто сняли ручку,
они ее сломали. Винты сорваны, дерево вырвано
с мясом. Дон, что это за комната?”

Дон подняла глаза. “Здесь довольно темно, я не
уверена, но вроде там мусорка - уплотнитель.”

“Кому могло понадобиться ломать дверь в
мусорку? Да она же наполовину сорвана с
петель.”

Дон побледнела.

“Мена, зачем мы здесь, зачем мы во всё это
лезем?”

“Ты вроде слышала рассказ мамы. Когда Дженна
пропала, это случилось здесь, внизу. Это
чертово место лучшее место для поисков улик, а
копы даже не удосужились сделать фотографии.
Готова поспорить, они пропустили здесь много
важного и подозрительного.”

“Например, жуткую старуху, преследующую нас?”

“Ну, если бы они увидели ее, разве они не
сделали бы что-нибудь?”

Дон бросила на Химену раздраженный взгляд. “Ну
конечно же они бы её застрелили! Вклю мозг,
Мена. Они не искали, потому что не хотели
ничего находить.”

“Может быть, они знали, что здесь что-то
неладно? Я видела, как коп, который надел на
твоего отца наручники, разговаривал с
адвокатом - он уговаривал продать это место.”
Дон вздрогнула.

“Фу, тот, с молочными глазами? У меня от него
мурашки по коже. Почему ты не сказала мне, что
тут всё ещё кто-то есть?”

“Я не думала, что они все еще будут здесь! И
уж никак не ожидала, что ты будешь слепить
одного, прежде чем ударить его по морде
фонариком.”

“По крайней мере, я проявила инициативу”. Она
сделала паузу и вздохнула.

“Ты же тут живёшь! Как ты можешь не знать, где
находятся аварийные выходы?”

“Не все из нас родились тридцатилетними, Дон.
Да, на двери квартиры висит карта, но я
никогда не запоминала её.”

Дон переваривала это мгновение, выглядя
задумчивой.

“Ну давай, попробуй вспомнить! Может соседняя,
может предыдущая? Мена, мы уже пробежали по
крайней мере мило, и даже не свернули за угол.
Это здание какое-то заколдованное.”

“Смотри!” Мена схватила Дон за плечо, и они
бросились к двери, так хорошо сливавшейся со
стеной, что почти пробежали мимо нее.

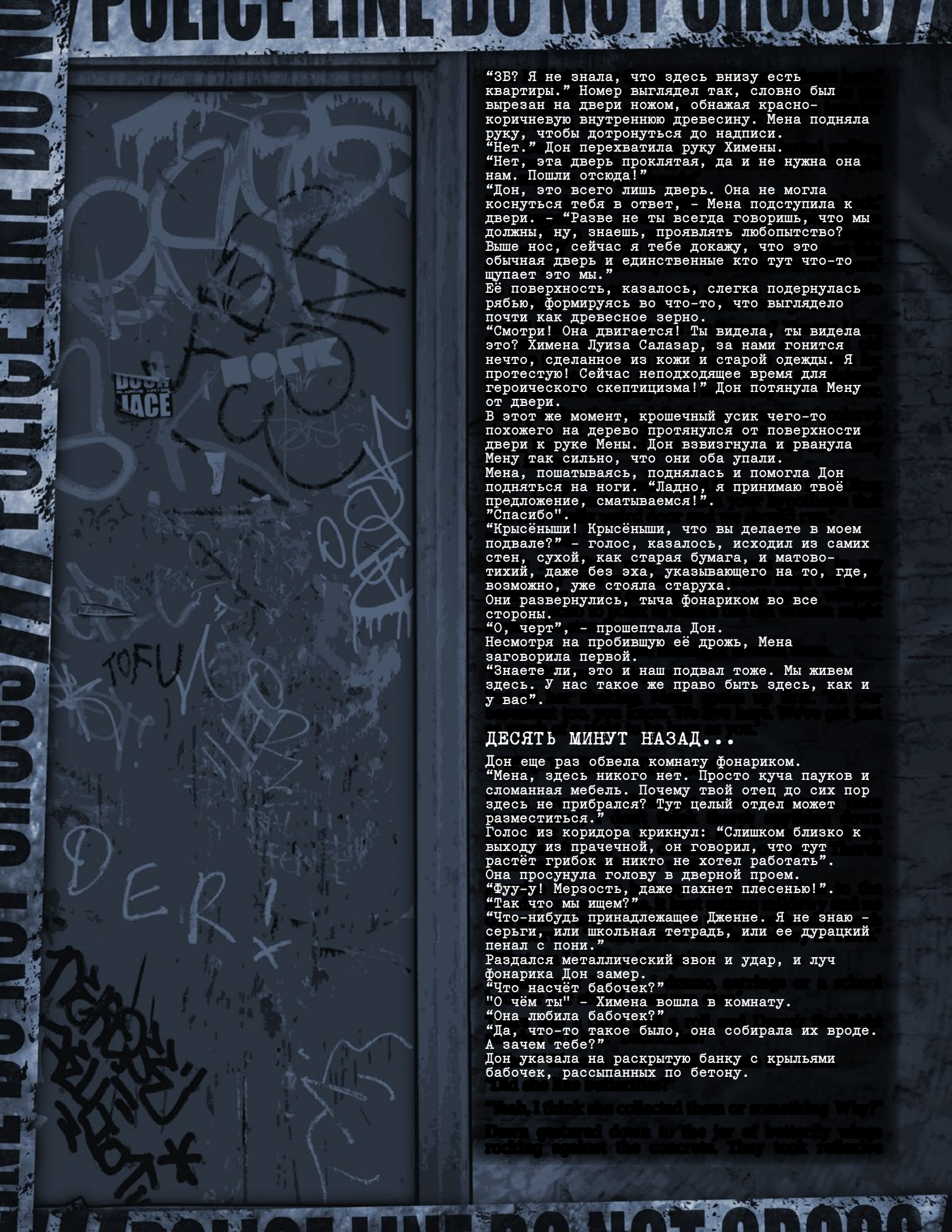
“Видишь, я же говорила тебе, что пожарная
дверь в этой стороне”.

“Мена... ты уверена, что это нужная дверь?”

Дверь была влажной и горячей на ощупь, ее
поверхность была такой мягкой, что рука Дон
отпечаталась от одного касания. Она быстро
отдернула руку.

“Чёрт! Мена, дверь потрогала мою руку! Она
потрогала меня!”





“ЗВ? Я не знала, что здесь внизу есть квартиры.” Номер выглядел так, словно был вырезан на двери ножом, обнажая красно-коричневую внутреннюю древесину. Мена подняла руку, чтобы дотронуться до надписи. “Нет.” Дон перехватила руку Химены. “Нет, эта дверь проклятая, да и не нужна она нам. Пошли отсюда!”

“Дон, это всего лишь дверь. Она не могла коснуться тебя в ответ, - Мена подступила к двери. - “Разве не ты всегда говоришь, что мы должны, ну, знаешь, проявлять любопытство? Выше нос, сейчас я тебе докажу, что это обычная дверь и единственные кто тут что-то шупает это мы.”

Её поверхность, казалось, слегка подернулась рябью, формируясь во что-то, что выглядело почти как древесное зерно.

“Смотри! Она движется! Ты видела, ты видела это? Химена Луиза Салазар, за нами гонится нечто, сделанное из кожи и старой одежды. Я протестую! Сейчас неподходящее время для героического скептицизма!” Дон потянула Мену от двери.

В этот же момент, крошечный усик чего-то похожего на дерево протянулся от поверхности двери к руке Мены. Дон взвизгнула и рванула Мену так сильно, что они оба упали.

Мена, пошатываясь, поднялась и помогла Дон подняться на ноги. “Ладно, я принимаю твоё предложение, сматываемся!”.

“Спасибо”.

“Крысёныши! Крысёныши, что вы делаете в моем подвале?” - голос, казалось, исходил из самих стен, сухой, как старая бумага, и матово-тихий, даже без эха, указывающего на то, где, возможно, уже стояла старуха.

Они развернулись, тыча фонариком во все стороны.

“О, черт”, - прошептала Дон.

Несмотря на пробившую её дрожь, Мена заговорила первой.

“Знаете ли, это и наш подвал тоже. Мы живем здесь. У нас такое же право быть здесь, как и у вас”.

ДЕСЯТЬ МИНУТ НАЗАД...

Дон еще раз обвела комнату фонариком.

“Мена, здесь никого нет. Просто куча пауков и сломанная мебель. Почему твой отец до сих пор здесь не прибрался? Тут целый отдел может разместиться.”

Голос из коридора крикнул: “Слишком близко к выходу из прачечной, он говорил, что тут растёт грибок и никто не хотел работать”.

Она просунула голову в дверной проем.

“Фуу-у! Мерзость, даже пахнет плесенью!”.

“Так что мы ищем?”

“Что-нибудь принадлежащее Джене. Я не знаю - серьги, или школьная тетрадь, или ее дурацкий пенал с пони.”

Раздался металлический звон и удар, и луч фонарика Дон замер.

“Что насчёт бабочек?”

“О чём ты” - Химена вошла в комнату.

“Она любила бабочек?”

“Да, что-то такое было, она собирала их вроде. А зачем тебе?”

Дон указала на раскрытую банку с крыльями бабочек, рассыпанных по бетону.

“Yeah, I think she collected them or something like that”

Дон глядела вниз на jar of butterfly wings lying against the concrete. They took reflective

Подруги машинально шагнули навстречу друг другу, и Дон медленно направила луч фонарика далее по полу. Куча старой одежды, втиснутая между двумя половинками сломанного дивана, колыхнулась, когда свет замер, остановившись и осветив бледно желтым светом словно парализованное мертвенное лицо. "Дон," - прошептала Мена. - "Ты можешь сделать его еще ярче?"

"Сейчас попробую".

Фонарик дважды щелкнул, тени на неподвижном морщинистом лице углубились. В этих глубинах открылся один глаз. Затем следующий. Существо дернулось, сделав выпад. Оно было неуклюжим, покрытым грудami ткани и гремящими детскими украшениями. Мена закричала; Дон в исступлении замахала фонариком и услышала оглушительный треск. Свет задрожал, и нечто завывало. Девочки бросились наутёк.

И ЗАТЕМ...

Фигура отделилась от тени, достаточно близко, чтобы Дон почувствовала ее дыхание, холодное и тлетворное, коснувшееся её шеи. Издалека она выглядела невероятно древней. Вчера, за полкоридора отсюда, миссис Лаз была воплощением дряхлой старины, с морщинистой дряблой кожей, со складками на лице и руках; втиснутая в мешковатое платье и невнятные колготки. Сейчас же она потеряла всякое сходство с человеком. Кожа, казалось, формовала её лицо, а не наоборот. Создавалось впечатление, что глаза и рот были суть завороты кожи. Рукав её платья стал чем-то наподобие сухой кожи. Ее рука протянулась навстречу Дон, как выплеснутая из ведра вода. Поток плоти ударился о кожу девочки и растянулся, чтобы поглотить ее кисть.

Дон закричала и отчаянно дернулась, помогая себе другой рукой. Скопление кожи, покрытое пятнами и усеянное крошечными голубыми прожилками, которые, должно быть, издали выглядели как капилляры, крепко держало её.

"Миссис Лаз? - неуверенно крикнула Мена.

Голос миссис Лаз зазвучал, будто хор тысяч насекомых, и Мен пробрал холодный пот.

"Хорошее имя, как и любое другое. Но именуя, ты не избавишься от меня." Монстр медленно притянул Дон ближе.

"Это и ваш дом тоже, да? Кто из вас принадлежит человеку, который владеет моим гнездом?" Более мягкие волны плоти поползли вверх по руке Дон и по ее груди. Сопротивление девочки становилось все слабее.

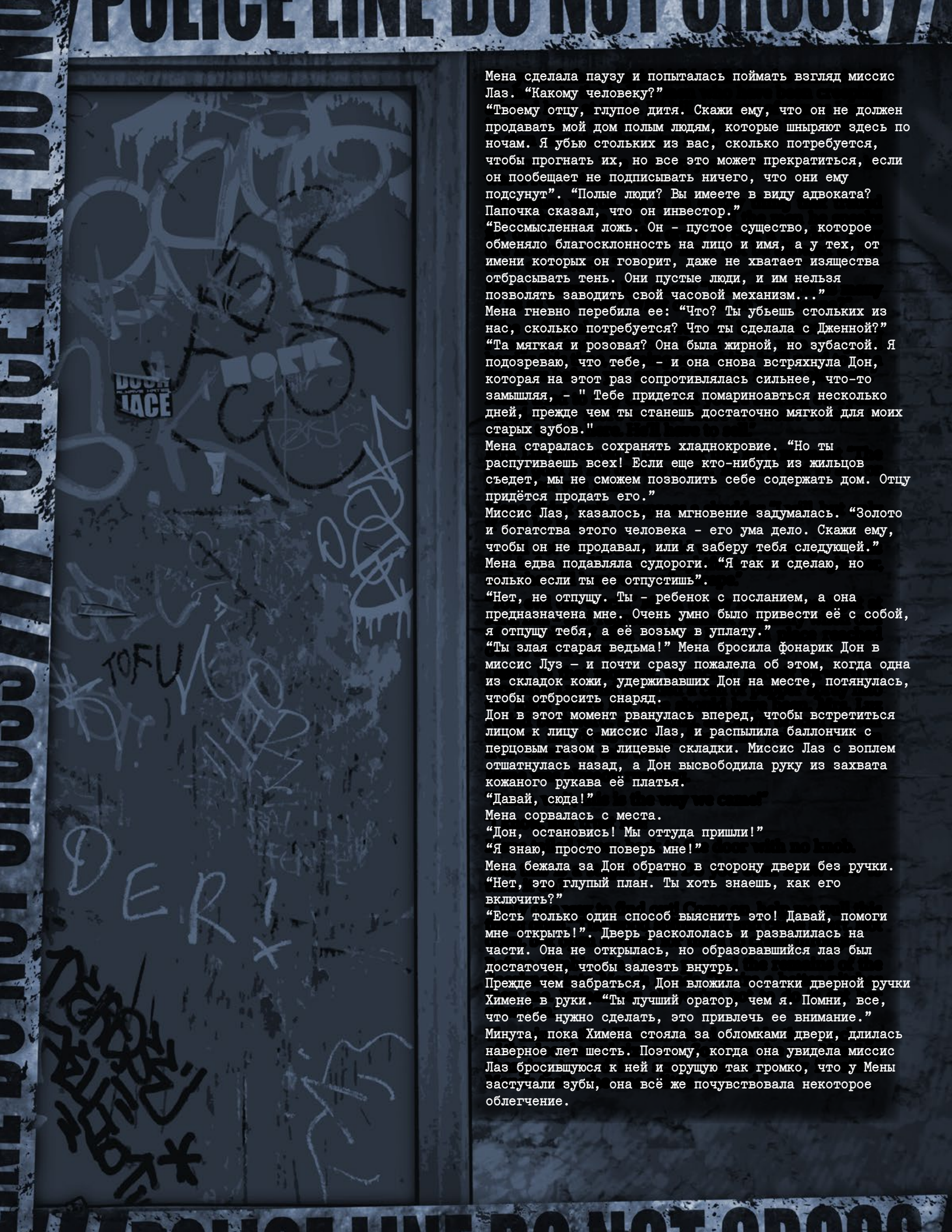
"Не молчите, я теряю интерес".

Мена попыталась оттащить Дон за другую руку, но миссис Лаз потянула на себя, развернув жертву, словно марионетку. Дон захныкала, затем повернула голову и одними губами произнесла что-то, чего Мена не смогла понять.

"Так и есть! Это я, отпусти ее", - крикнула Мена. Складки на лице миссис Лаз сложились во что-то, что, возможно, должно было быть улыбкой. "Хорошая девочка. Ты передашь сообщение от меня этому человеку."

Дон очень медленно проворачивалась в хватке миссис Лаз. Она снова поймала взгляд Химены и подмигнула, слегка указав глазами влево. Дон была зла, а не напугана, и ей нужно время.





Мена сделала паузу и попыталась поймать взгляд миссис Лаз. "Какому человеку?"

"Твоему отцу, глупое дитя. Скажи ему, что он не должен продавать мой дом полым людям, которые шныряют здесь по ночам. Я убью столько из вас, сколько потребуется, чтобы прогнать их, но все это может прекратиться, если он пообещает не подписывать ничего, что они ему подсунут". "Полые люди? Вы имеете в виду адвоката? Папочка сказал, что он инвестор."

"Бессмысленная ложь. Он - пустое существо, которое обменяло благосклонность на лицо и имя, а у тех, от имени которых он говорит, даже не хватает изящества отбрасывать тень. Они пустые люди, и им нельзя позволять заводить свой часовой механизм..."

Мена гневно перебила ее: "Что? Ты убьешь столько из нас, сколько потребуется? Что ты сделала с Женной?"

"Та мягкая и розовая? Она была жирной, но зубастой. Я подозреваю, что тебе, - и она снова встряхнула Дон, которая на этот раз сопротивлялась сильнее, что-то замышляя, - " Тебе придется помариноваться несколько дней, прежде чем ты станешь достаточно мягкой для моих старых зубов."

Мена старалась сохранять хладнокровие. "Но ты распугиваешь всех! Если еще кто-нибудь из жильцов съедет, мы не сможем позволить себе содержать дом. Отцу придется продать его."

Миссис Лаз, казалось, на мгновение задумалась. "Золото и богатства этого человека - его ума дело. Скажи ему, чтобы он не продавал, или я заберу тебя следующей."

Мена едва подавляла судороги. "Я так и сделаю, но только если ты еепустишь".

"Нет, не отпущу. Ты - ребенок с посланием, а она предназначена мне. Очень умно было привести её с собой, я отпущу тебя, а её возьму в уплату."

"Ты злая старая ведьма!" Мена бросила фонарик Дон в миссис Луз - и почти сразу пожалела об этом, когда одна из складок кожи, удерживавших Дон на месте, потянулась, чтобы отбросить снаряд.

Дон в этот момент рванулась вперед, чтобы встретиться лицом к лицу с миссис Лаз, и распылила баллончик с перцовым газом в лицевые складки. Миссис Лаз с воплем отшатнулась назад, а Дон высвободила руку из захвата кожаного рукава её платья.

"Давай, сюда!"

Мена сорвалась с места.

"Дон, остановись! Мы оттуда пришли!"

"Я знаю, просто поверь мне!"

Мена бежала за Дон обратно в сторону двери без ручки.

"Нет, это глупый план. Ты хоть знаешь, как его включить?"

"Есть только один способ выяснить это! Давай, помоги мне открыть!". Дверь раскололась и развалилась на части. Она не открылась, но образовавшийся лаз был достаточен, чтобы залезть внутрь.

Прежде чем забраться, Дон вложила остатки дверной ручки Химене в руки. "Ты лучший оратор, чем я. Помни, все, что тебе нужно сделать, это привлечь ее внимание."

Минута, пока Химена стояла за обломками двери, длилась наверное лет шесть. Поэтому, когда она увидела миссис Лаз бросившуюся к ней и орущую так громко, что у Мены застучали зубы, она всё же почувствовала некоторое облегчение.

“Если это сработает, я никогда больше не буду ничего расследовать и лезть ни в своё дело”. Она сделала глубокий вдох и крикнула: “Эй, тварь!” Миссис Лаз ускорила, все притворство человеческого облика спало и уступило место катящейся массе пятнистой плоти. Справа от себя Химена услышала нарастающее жужжание и резкий металлический треск. С натянутой улыбкой она сжала дверную ручку и бросила её в миссис Лаз – прямо в центре красной, пузырящейся массы, там, где было её лицо.

Мена скользнула в проход, который они пробили в двери, и прижалась к дальней стороне уплотнителя, боясь дышать. Было ужасно темно. Дон накинула куртку на красную сигнальную лампочку и стояла перед открытым жерлом мусородавилки.

Миссис Лаз ворвалась через сломанную дверь, разбрасывая повсюду осколки дерева, и увидела Дон, полностью освещенную светом в коридоре и выглядящую убедительно испуганной.

“Вероломная крыса! Неужели ты думала, что сможешь спрятаться от меня в моем собственном гнезде?” Она сделала выпад, и Дон отпрыгнула в сторону, позволив инерции взять свое. Мена захлопнула дверцу уплотнителя, и Дон лихорадочно нажала на рычаг. Подруги прижались друг к другу и ждали, пока крики внутри не умолкнут. Ни одна из них не могла собраться с духом, чтобы открыть дверцу и убедиться, что тварь действительно мертва.

И ПОСЛЕ ЭТОГО...

“Ты... ты думаешь, она единственная такая...”

Поздно ночью они втиснулись в односпальную кровать Дон, пытаясь осмыслить произошедшее и до конца не веря во весь ужас.

“И что, если это не так? Что ты сделаешь, а?”

Химена с трудом сглотнула. “Ну, может быть, нам стоит поискать таких существ. Может быть, они не все такие злые и сумасшедшие как миссис Лаз. Может быть, есть хорошие мясные чудики, которым, например, не помешал бы друг или что-то в этом роде.”

“Ты действительно думаешь, что кто-то вроде нее действительно может дружить с нами?”

“Ну, может, нам все равно стоит поискать. Мы сразили одного, а это чего-то стоит! Мы практически охотники на монстров со стажем.”

“Я подумаю об этом”, – Дон сделала паузу, – “Наверное не следует говорить никому о случившемся. Особенно твоему младшему брату. У него длинный язык, и никогда не знаешь, кто может оказаться... монстром.”

Следующая неделя была странной. Как только судебный приказ о неразглашении следственной информации был отменен, общественность смогла узнать, что произошло. Официальная информация гласила, что бездомная женщина пробралась в подвал и напала на девочек, когда они убирались. Они убежали, и в погоне за ними старушка так сильно ударила головой о бетонные ступени, что сломала нос и скуловую кость, что объясняет необычно искаженное и опухшее лицо трупа. Не имеющая родственников миссис Лаз, самая долгоживущая арендаторша их дома, умерла от сердечной недостаточности после полученных потрясений.

У нее не осталось близких родственников.



/// POLICE LINE DO NOT CROSS ///

/// POLICE LINE DO NOT CROSS ///

ЗДЕСЬ ТЕНИ СТАНОВЯТСЯ ДЛИННЕЕ
МЫ ПРОЖИВАЕМ НАШИ ДНИ В ПОЛНОМ НЕВЕДЕНИИ ОБ ИСТИННЫХ
УЖАСАХ, ТАЯЩИХСЯ ВОКРУГ НАС. ЛИШЬ ИЗРЕДКА НАШЕ ВОСПРИЯТИЕ
ПРИОТКРЫВАЮТ ЗАВЕСУ МРАКА И ОБНАЖАЕТ УЖАС, ЦАРЯЩИЙ СРЕДИ
НАС. ЭТИ ПРОБЛЕСКИ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО ОЗАРЕНИЯ МОГУТ
ЗАСТАВИТЬ НАС ПОВЕРИТЬ В УТЕШИТЕЛЬНУЮ ЛОЖЬ – "МОНСТРОВ НЕ
СУЩЕСТВУЕТ" – ИЛИ ВОЗБУДИТЬ НАШЕ БОЛЕЗНЕННОЕ ЛЮБОПЫТСТВО.
ЛИШЬ НЕМНОГИЕ МОГУТ ПРЕОДОЛЕТЬ СВОЙ СТРАХ И ОСМЕЛИТЬСЯ
ЗАГЛЯНУТЬ ГЛУБЖЕ.

ОСТАВЬ НАДЕЖДУ ВСЯК, СЮДА ВХОДЯЩИЙ







Введение

На складе на 17-й улице операции проводятся в соответствии с фазой Луны. В пригороде домохозяйка лелеет большую собаку с лапами, похожими на человеческие руки. По лесу бродит человек, который продал свою руку голодному дьяволу за бессмертие. Он проводит ночи, полируя протез-крюк

Это **Хроники Тьмы**, рассказы о мире, подобном нашему, но немного *неправильном*. Это место знакомое нам, но населенное страхами, живущими собственной жизнью. **Книга правил "Хроники Тьмы"** - это ключ к исследованию этого мира, руководство по рассказыванию историй о встречах со сверхъестественным и фундамент историй, в которых монстр становится героем.

Книга Правил "Хроники тьмы" поможет вам и вашим друзьям переживать истории, полные острых ощущений и ужасов. Она предоставляет инструменты для расследования, боя, обрисовки окружения и многого другого.

Он. должно быть,
чувствовал, что потерял
старый теплый мир,
заплатил высокую цену за
то, что прожил слишком
долго с одной мечтой.
Должно быть, он посмотрел
на незнакомое небо сквозь
пугающие листья и
вздрагнул, когда
обнаружил, что это за
гротеск, как роза, и как
сыро было солнце на едва
созданной траве. Новый
мир, материальный, но не
реальный, где бедные
призраки, дышащие
мечтами, как воздух,
случайно облетели.

**Фрэнсис Скотт Фицджеральд,
Великий Гэтсби**

Как Использовать Книгу

В **Книге правил "Хроники Тьмы"** описано, как создавать главных героев для ваших собственных уникальных ужасиков, как оценивать результаты их действий и как играть в повествовательную игру со своими друзьями. Используйте эту книгу как введение в повествовательные игры, так и в уникальную обстановку "Хроник Тьмы".

Главы

Глава первая: Лицо в Отражении описывает, как создавать протагонистов. Если вы играете одного из этих главных персонажей, эта глава должна быть вашей первой остановкой.

Глава вторая: Адский Двигатель объясняет правила повествовательной игры, от поиска улики до создания бомб. Игроки и Рассказчики должны быть знакомы с этим разделом, так как именно к нему вы обращаетесь, когда персонажи попадают в беду.

Глава третья: Чёрные Нити повествует об игровом процессе с точки зрения Рассказчика, игрока, который ведёт игру.

Глава четвертая: Чудеса и Кошмары содержит правила создания монстров и других персонажей, управляемых Рассказчиком..

Глава пятая: Хроника Бога-Машины предлагает множество советов по рассказыванию историй, идей сценариев и персонажей для запуска игры в сеттинге Бога-Машины, таинственной силы, которая манипулирует людьми, чтобы создать и расширить свое влияние на мироздание. Эта глава предназначена в основном для Рассказчиков, поскольку мы не хотели бы испортить впечатление игрокам ненужными спойлерами..

Введение в повествовательную игру

Скорее всего, вы уже знаете, что такое повествовательная или ролевая игра. Но если вы новичок или никогда раньше не играли в **Хроники Тьмы**, давайте обсудим основы.

При помощи этой книги, вы будете разыгрывать истории, следуя за основными персонажами, которые прокладывают свой путь во мраке Мира Тьмы, искаженном отражении нашего собственного повседневного мира. Это очень похоже на телевизионную драму, что-то вроде "Милых Обманщиц" или "Во все тяжкие". Игровые сессии, обычно длящиеся от двух до четырех часов, похожи на еженедельные эпизоды. Секреты будут раскрыты, отношения выяснены, и прольется кровь.

От двух до пяти игроков берут на себя по одному персонажу каждый. Вы будете принимать решения за своего персонажа. Когда ее лучшая подруга предаст ее, вы разработаете план мести. Когда мужчина с крюком вместо руки позвонит поздно ночью, вы решите - драться или бежать.

Один игрок, Рассказчик, отвечает за ведение персонажей, которые не принадлежат конкретным игрокам, а также за представление вымышленных ситуаций, которые бросают вызов главным героям. Думайте о них как о второстепенном актерском составе воображаемого телесериала — как о действующих персонажах, которые помогают или противостоят основному актерскому составу.

Что касается вызова персонажам игроков, то задача Рассказчика - придумывать сцены, в которых игрокам приходится принимать решения, чреватые конфликтами и опасностями. Рассказчик объясняет ситуацию, затем другие игроки говорят, как реагируют их персонажи. Самый важный вопрос, который может задать Рассказчик: "Что ты будешь делать?"

Когда персонаж действует, исход действия определяется броском горсти кубиков. Основы просты. Вы используете некоторые параметры из листа персонажа (мини-досье) и бросаете равное количество кубиков. Вы узнаете, сработает ли ваше действие или потерпит неудачу.

Несмотря на то, что игроки всегда стремятся к успеху своих героев, их неудачи также являются интересными игровыми моментами. Опять же, подумайте о телесериале ... самые интересные эпизоды часто бывают теми, где у персонажей все идет не так, как надо, пока они не найдут способ все изменить. Тем не менее, Рассказчик должен убедиться, что у персонажей есть шанс прийти в норму, он не должен постоянно обрушивать на них страдания.

Рассказчик ответственен за...

- ...воплощение Хроник Тьмы в жизнь с помощью описательных инструментов.

- ...решения, где начинаются сцены и что в них происходит.

- ...изображение персонажей, которые не принадлежат другим игрокам

- ...вовлечение каждого игрока и его персонажа в историю.

- ...помещение персонажей игроков в трудные ситуации, поощряя интересные решения.

- ...облегчение действия персонажей игроков, не убавляя при этом драматических сложностей..

- ...учёт и встраивание любых результатов бросков в историю.

Игроки ответственны за...

- ...создание своих собственных индивидуальных персонажей в качестве членов команды протагонистов.

- ...решения персонажей.

- ...поддержание истории усилиями своих персонажей

- ... подчеркивание сильных и слабых сторон своих персонажей .

- ... решение проблем, которые подкидывает Рассказчик.

- ... личный рост и развитие способностей своих персонажей с течением времени и рассказывание личных историй в рамках общего хода игры.

Каждый ответственен за...

- ...предоставление другим игрокам возможности подчеркнуть особенности своих персонажей и рассказать детали предыстории, будь то путем демонстрации их самых сильных или самых слабых сторон или чем-то другим.

- ...внесение предложений по сюжету и развитию событий.

Источники Вдохновения

Вот несколько книг и фильмов, которые позволяют настроиться на игру в "**Хрониках тьмы**".

Ужасы и Драма

"**Ворон**", режиссер Алекс Пройас. Станьте свидетелем того, как город горит во время таинственного ритуала, а человек восстает из мертвых, чтобы отомстить тем, кто причинил ему зло. Культовые персонажи **Ворона** и история, основанная на мести, являются примером того, что может произойти, когда истории в **Хрониках Тьмы** развиваются очень плохо. Фильм показывает Детройт 90-х годов и места, которое должно быть очень похоже на "Хроники тьмы".

Демо Брайана Вуда и Бекки Клуан. Этот комикс/антология рассказывает о странных событиях в жизни множества людей. Порой в комиксе встречается сверхъестественный элемент, например, молодая женщина, которая едва может контролировать свои экстрасенсорные способности. В других случаях правда более двусмысленна, например, когда "призрак" самоубийцы оставляет своему парню микшированную кассету. Демо показывает, как сверхъестественное может повлиять на обычных людей.

Экзорцист", режиссер Уильям Фридкин. Молодая женщина попала в беду, и Церковь пытается помочь. Очень милое начало, за исключением того, что проблема заключается в одержимости демонами, а помощь - это священник, переживающий кризис веры. Это отличный пример того, как история ужасов может быть пугающей и намекать на большие тайны, придерживаясь при этом очень личных аспектов.

Фелл, авторы Уоррен Эллис и Бен Темплсмит. Этот мрачный комикс следует за титулованным Феллом, детективом в "Граде Обреченных" - крупном мегаполисе, где закон и порядок



рухнули, но жизнь продолжается. Гнетущее повествование Эллиса и многозначные стилизованные визуальные эффекты Темплсмита раскрывают типы персонажей и преступлений, которые прекрасно вписываются в "Хроники тьмы". Сверхъестественное никогда не является явным или подтвержденным, но жуткая атмосфера и жуткие ритуалы пронизывают историю.

Исчезнувшая Гиллиан Флинн или режиссера Дэвида Финчера. "Исчезнувшая" во многом обязана своей таинственностью и атмосферой своему неопределенному повествованию. И книга, и фильм скажут между видением ситуации Ника Данна, который однажды приходит домой и обнаруживает пропажу своей жены, и дневником Эми Данн, пропавшей жены. Надежны ли воспоминания? Можно ли действительно верить свидетелям или новостям, или все это просто фальсификация? Насколько хорошо вы можете узнать человека, будь то сосед или супруг? И фильм, и роман (а также две другие книги Гиллиан Флинн "Острые предметы" и Темные тайны) иллюстрируют, как кажущаяся простой ситуация на самом деле может обладать неожиданной глубиной, если только люди знают, как задавать правильные вопросы.

Терминатор режиссера Джеймса Кэмерона. Хотя номинально это научная фантастика, этот классический боевик-ужастик рассказывает историю женщины, преследуемой монстром. Обратите внимание на освещенную неоновыми огнями обстановку Лос-Анджелеса в стиле нео-нуар и на то, как обычная официантка становится закаленной выживальщицей.

Настоящий детектив, созданный Ником Пиццолатто. Это шоу, которое скачет вперед и назад во времени, следует за многочисленными случаями убийств и заговоров за 17-летний период. Хотя сериал начинается с ритуального убийства проститутки, он быстро расширяется и включает все новые события. Настоящий детектив - отличное шоу, которое можно использовать в качестве вдохновения для более длинной хроники, в которой игроки медленно собирают воедино то, что происходит на самом деле.

Книги Правил

Midnight Roads поставит игру "на колеса" благодаря подробному описанию дорог Америки. Путеводитель битком набитый странными попутчиками, странностями маленького городка и намеками на высшую цель всего этого.

Mysterious Places раскрывают несколько локаций, уникальных для "Хроник тьмы". Какие ужасы ждут вас в крематории, полном кукол, сделанных из кости, или когда Пустая комната преследует и похищает вас?

Urban Legends - это Хроники Тьмы, рассказывающие обо всех страхах, которые мы прячем за байками и шутками.

Hurt Locker представляет собой углубленную трактовку системы боя в "Хроник тьмы", от мультимедийных систем боевых стилей, до изучения мрачных последствий попытки убить другого человека.

Другие Хроники Тьмы

Хроники тьмы - это не просто одиночный сеттинг, их целое множество. Другие Книги Правил сосредотачиваются на игре конкретным типом монстров. На момент написания этой статьи их было десять, и их будет еще больше.

Vampire: The Requiem - это игра о личном ужасе и внутренней драме, действие которой разворачивается в обществе хищников, существующем бок о бок с нашим.

Werewolf: The Forsaken рассказывают истории о спиритических угрозах и безжалостных охотниках.

Mage: The Awakening следует за пристрастившимися к тайнам искусникам, стремящимися понять Падший Мир.

Promethean: The Created о долгом пути к тому, чтобы стать человеком.

Changeling: The Lost исследует, как вернуть свою украденную жизнь, защищая близких от сил, которые они никогда не смогут понять.

Hunter: The Vigil - это история о простых людях, которые не просто сталкиваются со сверхъестественным... они выслеживают его и заставляют платить по счетам.

Geist: The Sin-Eaters следуют за людьми, привязанными к призракам, которым дали второй шанс, и их усилиями упокоить мертвых.

Mummy: The Curse - это игра о древних слугах, пробудившихся в современном мире, чтобы продолжить плетение интриг и творить свою древнюю магию.

Demon: The Descent рассказывает истории о падших слугах чудовищного Бога и их борьбе за то, чтобы найти свой личный Ад.

Beast: The Primordial исследует, что значит понять, что ты существо из кошмара, наследник древних монстров, таких как Медуза и Фенрис.

Лексикон

10 Снова — результат 10, выпавший на любом из кубиков, перебрасывается вновь в попытке накопить ещё больше успехов. Если на нём опять выпадает 10, кубик перебрасывается раз за разом, пока не покажет другой результат.

8 Снова — результат 8, выпавший на любом из кубиков, перебрасывается вновь в попытке накопить ещё больше успехов. Если на нём опять выпадает 10, кубик перебрасывается раз за разом, пока не покажет другой результат.

9 Снова — результат 9 выпавший на любом из кубиков, перебрасывается вновь в попытке накопить ещё больше успехов. Если на нём опять выпадает 9, кубик перебрасывается раз за разом, пока не покажет другой результат.

действие — задача, решение которой требует времени и внимания персонажа. В системе Повествования главным образом выделяются две категории действий: мгновенные (то есть занимающее не более трёх секунд - одного раунда) и продолжительные (занимающие длительное время; точное время определяет Рассказчик). Кроме того, существуют пассивные действия, выполнение которых не требует времени и не мешает персонажу

совершать другие действия в этом же раунде, а также состязания, в которых два или несколько персонажей борются за достижение лучшего результата или опережение оппонентов.

достоинство — характеристика персонажа (наподобие Воли или Здоровья), которая чаще всего представляет собой сумму нескольких других характеристик. На листе персонажа достоинства обозначаются кружками, а в некоторых случаях - и соответствующими им клетками.

аггравированный (урон) — урон, который наносят противнику колоссальные или сверхъестественные повреждения. Вампиры получают аггравированный урон от огня, а оборотни - от серебра. Смертные могут получить аггравированный урон под действием чрезвычайно могущественных сверхъестественных сил наподобие удара молнии, призванной заклинанием ведьмы. Обычно очко аггравированного урона исцеляется за одну неделю.

Стремление — одна из целей персонажа. Стремление может быть чем-то, чем персонаж хочет обладать, или чем-то, что он хочет пережить.

Атрибут — характеристика, отражающая врождённые способности персонажа. Атрибуты подразделяются на Ментальные, Физические и Социальные. В большинстве случаев Атрибут комбинируется с соответствующим Навыком (реже другим Атрибутом), чтобы определить пул кубиков на руке персонажа при выполнении того или иного действия.

тупой (урон) — урон, который наносит дробящие или поверхностные повреждения. Примером может служить удар кулаком или бейсбольной битой. Обычно очко тупого урона исцеляется за 15 минут.

Веха — очко, полученное за выполнение определенных действий. Пять Вех становятся Опытом, который затем может быть использован для приобретения новых черт, таких как Атрибуты, Навыки, Достоинства или сверхъестественные способности.

критическая точка — триггер, который заставляет игрока проверять, не потерял ли он Рассудок, Человечность или иную подобную черту.

бросок удачи — всякий раз, когда отрицательные модификаторы сокращают запас кубиков до нуля или даже меньшего количества, вы можете сделать бросок на удачу. В таком случае вы используете только один кубик. В отличие от обычных бросков, успех при броске удачи возможен только при выпадении результата 10. Выпадение 1 приводит к полному провалу действия

ближний бой — рукопашные атаки или использование холодного оружия. Пул кубиков при атаках подобного рода основывается на Силе персонажа. Персонажи используют свою Защиту для уклонения от атак ближнего боя.

Состояние — долгосрочный эффект, который может быть физическим, психическим или сверхъестественным. Например, персонаж может испытывать Чувство Вины. Обычно Состояние изменяет количество кубиков персонажа для определенных действий. Игроки вознаграждаются Одолениями, когда они избавляются от Состояний.

состязательное действие — двое или несколько персонажей борются за достижение лучшего результата или опережение оппонентов. Побеждает тот, кто набирает больше успехов. Состязания могут принимать форму как мгновенных, так и продолжительных действий

урон — очки, снижающие Здоровье противника или Структуру объекта. Могут носить тупой, летальный или аггравированный характер. Каждое очко урона снижает Здоровье или Структуру на единицу.

защита — достоинство, определяемое Ловкостью или Сообразительностью персонажа, в зависимости от того, что ниже. Атаки ближнего боя, направленные на персонажа, проходят со штрафом, равным этому показателю.

кубик — для отражения случайных событий в системе Повествования используются десятигранные игровые кубики.

пул кубиков — количество кубиков, бросок которых определяет провал или успех (как и степень успеха) совершённого действия. Чаще всего пул формируется на основе определённого Атрибута и Навыка, плюс соответствующей экипировки и/или ситуационных модификаторов.

очко — постепенно увеличивающийся показатель характеристики. Значения большинства характеристик варьируются от 1 до 5, хотя некоторые (наподобие Воли) оцениваются по десятибалльной шкале, а ряд специфических характеристик (таких как Здоровье) может обладать и большими значениями.

полный провал (драматический) — выпадение единицы при броске на удачу приводит к полному провалу, катастрофическому развитию событий, гораздо худшему, нежели обычный провал. Оружие персонажа может заест или случайно зацепить его друга. Результат такой катастрофы описывает Рассказчик. Игрок может добровольно обратить обычный провал полным за +1 Веху.

Прочность — характеристика, определяющая крепкость объекта в зависимости от материала, из которого он был сделан (дерево обладает меньшей Прочностью, чем металл). Прочность определяется в очках. Успехи, полученные при броске атаки, должны

превысить Прочность объекта, прежде чем тот получит какой-либо урон

снаряжение — персонаж может повысить свои шансы на успех, если будет использовать подходящие инструменты. Бонус за их использование предоставляет ему дополнительные кубики, количество которых зависит от самой экипировки и её качества.

исключительный успех — всякий раз, когда персонаж получает пять или более успехов в результате одного броска, он добивается исключительного успеха. Обычно такой успех позволяет ему добиться чего-либо вдобавок к тому результату, который он получает благодаря накоплению нескольких успехов.

Опыт — набор из пяти Вех, используемый для приобретения новых черт или для усиления точек существующих черт.

продолжительное действие — задача, выполнение которой требует длительного времени. Игроки делают череду бросков, складывая успехи, полученные на каждой стадии процесса, и стремясь накопить определённое число успехов

провал (неудача) — бросок кубиков, который не приносит персонажу успехов, заканчивается провалом. Персонажу не удаётся выполнить действие.

Инициатива — достоинство, отражающее способность персонажа реагировать на неожиданные события. Определяется Ловкостью + Самообладанием. Высокая Инициатива позволяет действовать раньше в порядке Инициативы.

мгновенное действие — задача, решение которой занимает всего один раунд. Персонаж может выполнять только одно такое действие за раунд, хотя некоторые способности или Преимущества могут позволить ему проигнорировать это ограничение.

Рассудок — черта, представляющая психическую устойчивость персонажа.

Преимущество — характеристика, отражающие особые привилегии или прошлое персонажа: например, количество союзников или его влияние в той или иной сфере. Преимущества измеряются в очках, но не всегда используются при формировании пула кубиков. Вместо этого большинство из них отражают постепенно растущее количество или качество тех или иных привилегий.

модификаторы — Пулы Кубиков часто изменяются под влиянием определённых факторов, от бонусов (дополнительных кубиков) за использование правильных инструментов или выполнение действия в идеальных условиях до штрафов (вычитания кубиков) за наличие всевозможных препятствий.

пункт — очко характеристики, которое можно расходовать для получения определённых бонусов. Примером могут служить пункты Воли, Здоровья или урона. Максимальное количество пунктов, привязанных к характеристике, равно её значению. Потраченные пункты восстанавливаются либо со временем, либо при совершении определённых действий.

дальний бой — атака, использующая для поражения снаряд, направляемый в цель с расстояния. Снарядом может считаться пуля, выпущенная из ружья, или нож, брошенный персонажем. Атаки подобного рода основываются на Ловкости персонажа. Обычно Защита цели не применяется против огнестрельных атак, однако противник может снизить шансы стрелка на попадание, бросившись в укрытие или на землю

рефлекторное (пассивное) действие — инстинктивное действие, которое не требует много времени, например, удивление или восприятие что-то краем глаза. Выполнение рефлекторного действия не мешает персонажу выполнять другое действие в течение хода.

Сопротивление — персонажи могут противостоять попыткам других людей повлиять на них в социальных сценах, схватить их в физическом столкновении или даже взять под контроль их разум при помощи ментальных сил. Если защита от подобного воздействия требует полного сосредоточения персонажа, сопротивление может принять форму состязания, однако чаще всего оно протекает в качестве рефлекторного действия, что позволяет жертве выполнять и другие действия в этом же раунде.

сцена — отрезок времени, подобный одноимённому драматическому периоду. Примером может служить окончание одного сюжетного эпизода и переход к другому. Всякий раз, когда персонаж покидает место, в котором произошли драматические события, или когда завершается схватка, текущая сцена чаще всего заканчивается и плавно перетекает в следующую

Навык — характеристика, отражающая приобретённые знания или способности. При формировании пула кубиков обычно дополняет Атрибут персонажа.

Специализация — область Навыка, в которой персонаж обладает особым профессионализмом. Всякий раз, когда персонаж выполняет действие, связанное со сферой его Специализации, к его запасу прибавляется один дайс. Ограничений на максимальное количество Специализаций, приписанных к одному Навыку, не существует.

Рассказчик — "режиссёр" или "главный редактор" интерактивной истории, в которой принимают участие игроки. Рассказчик придумывает сюжет и отыгрывает второстепенных персонажей, включая союзников и противников, с которыми взаимодействуют протагонисты

успех — каждый кубик, на котором выпадает результат 8, 9 или 10, приносит персонажу по одному успеху. (Исключение представляет бросок на удачу, который приносит успех только при выпадении 10). При выполнении мгновенного действия персонажу, как правило, достаточно всего одного успеха, чтобы добиться желаемого. В случае с продолжительным действием персонаж должен набрать определённое количество успехов (в результате нескольких бросков), зависящее от сложности поставленной задачи. В случае броска атаки каждый успех наносит цели одно очко повреждений.

черта — элемент листа персонажа. Черты персонажа включают в себя Атрибуты, Навыки, Достоинства, Преимущества, Якорь, Сверхъестественные способности и многое другое.

ход (раунд) — трёхсекундный отрезок времени. Мгновенные действия совершаются в пределах одного раунда.

ранение — отмеченные клетки Здоровья, отражающие полученные персонажем травмы.



“Все в порядке, я же не одна. Ну ладно, спокойной ночи.”

Сирануш тихонько прикрыла дверь, чтобы не разбудить Алана. Она думала о Мене, но... ну, за последние несколько лет она стала немного заиклившейся.

Она подкралась к дивану, подоткнула одеяло Алану, а затем пошла по коридору бабушкиной квартиры. С его стороны было очень мило прийти и помочь ей собрать вещи после смерти Наны, и она почувствовала себя более уверенной, как только он приехал.

В квартире, где жила Нана, было что-то такое холодное и враждебное. Уборка в одиночестве после поминал принесла ей только бессоницу и плохое настроение. Но Сира уверяла себя, что всё это лишь потому, что смерть Наны была слишком внезапной. Она выглядела такой хрупкой, лежа в гробу, все её энергичные мышцы будто растаяли. Всё это было похоже на похороны незнакомца. Но когда Сира позвонила Алану, он примчался, чтобы составить ей компанию, и теперь тихо похрапывал под фильм ужасов, который должен был помочь ей переключиться. Она услышала пронзительный крик, а затем недовольное бормотание в гостиной и улыбнулась. Она уже полдюжины раз проводила инвентаризацию коридора, и делать было особо нечего, оценщики всё равно придут только завтра. И всё же Сира была слишком взбудоражена, чтобы заснуть.

Она проследила паутиный узор из битого стекла в любимом зеркале Наны и наблюдала, как ее отраженная рука размывается по краям. Чем быстрее она двигалась, тем больше расходилось ее отражение. Затем внезапно отражение замерло. Зеркальная рука прижалась к стеклу, далеко от того места, где находился "подлинник". Лицо в отражении выглядело хитрым, голодным и слишком резким в тусклом свете коридора. Сира отскочила назад. Её отражение тоже должно было отпрянуть; она надеялась, что это всего лишь искажение – оптическая иллюзия, всё вот-вот придёт в норму.

Этого не произошло.

Рука по другую сторону зеркала начала бить по стеклу. Сначала тихо, потом гулко и нарастающе, пока Сира не увидела, как задрожало и треснула зеркальная поверхность. Девушка, пошатываясь от страха, отошла от зеркала и побежала прочь по коридору. Зеркальная Сира последовала за ней, ее кулаки разбивали стекла каждого окна, каждого зеркала, каждой форточки. Ее пальцы продирались сквозь щели, где отваливались осколки. Руки кровоточили от порезов; темная, свернувшаяся кровь, смешанная с кислым запахом формальдегида. Почему у Наны было так много зеркал?

Сира уже почти добралась до гостиной, когда собственные руки дернули девушку обратно в темный коридор, ее крики были какими-то приглушенными, как будто заглушенными толстыми слоями стекла.

Сира оторвала окровавленные руки Зеркальной Сиры от своего запястья и от своих волос. И они вместе закачались, клонясь то по одну, то по другую сторону зеркальной поверхности. Обе упали внутрь, и обе выбрались наружу, но одну Сиру груба втащила обратно невидимая сила.

Оставшаяся отряхнула битое стекло со своего свитера, устроилась рядом с Аланом и собственнически обняла его. Он слегка вздрогнул, медленно выныривая из глубокого сна.

“Сира, я что, заснул? Чем закончился фильм?”

“Не волнуйся, милый. Она выбралась.”

Лицо в Отражении: Персонажи

“Сюжет — это не более чем следы, оставшиеся на снегу после того, как ваши персонажи промчались по нему на пути к невероятным целям.”

*Рэй Брэдбери,
Дзен в искусстве
написания книг*

Как игрок Хроник Тьмы, вы проживаете историю и помогаете её продолжению с помощью созданного вами персонажа. Ваш персонаж - это ваше средство взаимодействия с миром.

Как игрок, вы несете ответственность за то, чтобы изобразить своего персонажа так, чтобы он соответствовал своему происхождению и атмосфере игры. Представьте себе тот момент в фильме ужасов, когда вы сидите на краешке стула, отчаянно придумывая решения за персонажа, который собирается сделать что-то рискованное на экране. Ваш персонаж - это ваш аватар в полном кошмаров Мире Тьмы. В конце концов, ни один Рассказчик не может напугать вас так, как вы можете напугать себя.

Создавать персонажей лучше всего сообща, за одним столом с остальными участниками. Истории о персонажах со связями, будь то социальные или просто по интересам, будут идти намного лучше, чем о кучке разношерстных совершенно не стыкующихся незнакомцев. С точки зрения игры, вы создаете своего персонажа с помощью ряда черт. Эти черты описывают его способности, его слабости и кое-что из того, что делает его уникальным. Представьте, сколько разных персонажей вы могли бы описать как “исследователей паранормальных явлений”, “любопытных студентов” или даже “водителей грузовиков”. Эти черты позволяют вам определить и уточнить роль вашего персонажа в истории.

Прорабатывая своего персонажа, делитесь мыслями с Рассказчиком и другими игроками, чтобы понять, во что вы хотите поиграть и какие персонажи лучше всего подходят для конкретной истории. Если ваша история о личном переживании, команда опытных мастеров боевых искусств может подойти не лучшим образом. Однако, если вы хотите рассказать остросюжетную историю о деревне, на которую напала орда нежити, вызванная неудачными биологическими экспериментами, эта команда может воистину показать себя.

По мере того, как вы погружаетесь в тайну, ужас и драму "Хроник тьмы", ваш персонаж получает Вехи и Опыт, которые могут улучшить его игровые качества. Это позволяет вам дополнительно настраивать и позволяет вашему персонажу расти и развиваться в механическом плане. Вы получаете эти Вехи действуя самыми различными способами; например, вы можете набрать их через неудачные события, выполняя сложные действия или преследуя цели персонажа. Точно так же, как в книге, фильме или телешоу, ваш персонаж растет по мере того, как он вовлекается в сюжет.

Создание Персонажа

Система создания персонажа - это простой, пошаговый процесс, позволяющий углубить первоначальный концепт и конкретизировать его целями, личностными и игровыми качествами, которые определяют, на что персонаж способен. Полезно взглянуть на листы персонажей в конце книги. Вы можете заполнить лист по мере прохождения этапов создания своего персонажа.

Шаг Первый: Концепт Персонажа

Первым шагом в создании персонажа является разработка общего представления о том, кто ваш персонаж.



Вашим черновым концептом может легко стать кто-то, кого вы могли бы встретить на улице. Попробуйте свести концепт к простой фразе, например “удрученный студент-медик”, “родитель-одиночка, пытающийся выжить” или “блогер, одержимый неразгаданными тайнами”. Это очень просто.

В дополнение к вашей концепции, также учитывайте Стремления вашего персонажа. Это цели, которых хочет достичь ваш персонаж, или истории и события, которые вы, как игрок, хотите видеть происходящими во время истории вашего персонажа. Разработка Стремлений на раннем этапе, как часть концепции вашего персонажа, помогают внести ясность в персонажа как такового и дать дополнительные зацепки для сюжета. Вы также можете использовать Стремления как способ связать игровых персонажей, поставив перед ними схожие цели. Мы подробнее поговорим о Стремлениях в отдельном разделе позже в этой главе.

Шаг Второй: Якоря

Как только у вас определятся общая идея и некоторые цели для вашего персонажа, вы сможете немного подробнее обрисовать его личность. Вы делаете это, выбирая Якоря. Якоря - это то, что помогает персонажу сохранять мироощущение. Для смертного персонажа в “Хрониках Тьмы” его Якорями являются его *Добродетель* и его *Порок*. Каждому из Якорей следует дать название, например: Жадность, Преданность и т.д. Для Добродетели подходит черта, которой сложно следовать или которую легко игнорировать, но которая заставляет персонажа чувствовать гордость, когда он прилагает усилия.

Порок персонажа, наоборот - это черта, которая представляет собой легкий выход, нечто, что приносит быстрое удовлетворение, но не позволяющее ему совершенствоваться как личности.

Шаг Три: Выберите Атрибуты

На этом этапе закладывается игромеханический фундамент героя. Атрибуты - это основные черты, определяющие, насколько силен персонаж, насколько хорошо она может держать себя в руках, когда его провоцируют, или насколько быстро он может придумать решение проблемы.

Персонаж по умолчанию имеет одно очко в каждом атрибуте бесплатно. Одно очко представляет кого-то, кто ниже среднего в данной сфере, в то время как два очка представляют кого-то среднего. Персонаж с тремя или четырьмя очками выше среднего или чрезвычайно талантлив, в то время как пять очков представляют собой пик человеческих способностей.

Атрибуты делятся на Ментальные, Физические и Социальные категории. Прикиньте, какая категория наиболее важна для персонажа. В каких начинаниях преуспевает ваш персонаж? После того, как вы выбрали основную категорию, решите из оставшихся двух, какая категория является второстепенной. Вы назначите пять очков Атрибутам вашей основной категории, четыре очка вашей второстепенной категории и три очка Атрибутам третьей категории. Стоит уделить время рассмотрению атрибутов и того, как они связаны с концепцией вашего персонажа.

Несмотря на то, что некоторые персонажи имеют очевидное первенство в каких-то сферах, выбор менее тривиального комплекта как правило интереснее.

Шаг Четвертый: Навыки

Как и Атрибуты, Навыки делятся на Ментальные, Физические и Социальные категории. Однако, в отличие от Атрибутов, вы не получаете бесплатное очко в Навыках.

Навыки представляют собой практическое воплощение способностей. Это то, чему персонаж научился в течение жизни. Отсутствие очков в Навыке означает, что этот навык нетренирован. Одно очко означает, что персонаж вскользь знаком с чем-то или прошёл начальное обучение, в то время как два очка означают, что вы можете использовать Навык на профессиональном уровне. Три очка означают отличную подготовку или опытность, четыре - выдающиеся умения, а пять очков означают, что герой один из абсолютных лучших в мире.

Как и Атрибуты, выберите первичную, вторичную и третичную категорию навыков. У вас есть одиннадцать очков для присвоения основной категории, семь очков для вторичной и четыре очка для третичной. Как всегда, учитывайте особенности персонажа при назначении очков. Может быть, у вашего блоггера два очка в Атлетике, потому что он марафонец, или у вашего студента-медика есть очко в Знании животных из-за волонтерства в местном приюте.

Шаг Пятый: Специализации

Навыки представляют собой широкие спектры разнообразных умений и знаний. Кто-то, обладающий навыком Наука, в равной степени знаком с физикой элементарных частиц, основами химии и генетики. Специализации Навыков позволяют вам больше дифференцироваться, сосредотачиваясь на определенной области, в которой ваш персонаж более осведомлен или опытен.

Специализации персонажа многое говорят о нем. Например, персонаж, специализирующийся на Светские Мероприятия сильно отличается от персонажа, специализирующегося на Дешёвых Барах. Выберите три навыка для персонажа. В описаниях навыков будут указаны некоторые подходящие специальности.

Шаг Шестой: Преимущества

Преимущества - это важные аспекты вашего персонажа, которые не подпадают под другие черты. Преимущество может представлять собой определенные козыри, спецподготовку, людей, которых знает ваш персонаж, или даже вещи, которыми он владеет. Они добавляют вашему персонажу уникальные возможности, помимо Атрибутов и Навыков.

У вас есть семь очков, которые вы можете потратить на Преимущества. Ниже в этой главе приведен список Преимуществ, из которых вы можете выбрать.

Шаг Седьмой: Достоинства

Последним шагом в создании персонажа является расчет Достоинств. Используйте следующие правила, чтобы определить значения для этих признаков.

Размер

Размер Объект

1	Ручной предмет или инструмент, Грызун
2	Младенец, Кошка, Меч, Дробовик, Скейтборд
3	Собака среднего размера, Ребенок, Окно, Двуручный инструмент, Табурет
4	Копье, Подросток, Стул
5	Взрослый, Дверь, Электро-скутер
6	Крупный взрослый, Олень, Велосипед
7	Аллигатор, Медведь, Гроб
8	Дверь хранилища, Компактный автомобиль
10	Спортивный автомобиль, Лось
12	Акула, Роскошный автомобиль
15	Внедорожник, Слон
20	Легкий самолет, Яхта, Полуприцеп
25	Самосвал, Плавающий дом, Тур-автобус, Грузовичок с прицепом
30	Маленький домик, Кит
40	Большой дом
50	Массивный авиалайнер
60	Небольшой многоквартирный дом
80	Большой многоквартирный дом, Гипермаркет
100	Небоскреб, Торговый центр, Стадион

Воля

Показатель силы Воли персонажа равен Решительности + Самообладание.

Рассудок

Все смертные персонажи начинаются с Рассудком 7.

Размер

Все взрослые персонажи-люди имеют Размер 5, если только он не изменен Преимуществами.

Скорость

Скорость персонажа равна Силе + Ловкость + 5. Столько метров персонаж может преодолеть за один раунд.

Здоровье

Здоровье персонажа - Размер + Выносливость.

Краткая схема создания персонажа

Вот основные шаги по созданию персонажа.

ШАГ ПЕРВЫЙ: КОНЦЕПТ

Определитесь с концепцией и тремя Стремлениями вашего персонажа.

ШАГ ДВА: ЯКОРИ

Выберите Добродетель и Порок персонажа.

ШАГ ТРИ: АТРИБУТЫ

Расставьте приоритеты по категориям. У вас есть 5/4/3 очков для присвоения.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: НАВЫКИ

Расставьте приоритеты по категориям. Распределите 11/7/4 очков между навыками.

ШАГ ПЯТЫЙ: СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Выберите три Специализации Навыков.

ШАГ ШЕСТОЙ: ПРЕИМУЩЕСТВА

Выберите Преимущества на семь очков.

ШАГ СЕМЬ: ДОСТОИНСТВА

Воля = Решительность + Самообладанию. Рассудок 7. Размер 5. Здоровье равен Размер + Выносливость. Скорость = Сила + Ловкость + 5. Модификатор Инициативы = Ловкость + Самообладание. Защита - это меньшее Сообразительность/Ловкость+Атлетика

Модификатор Инициативы

Модификатор Инициативы равен Ловкость персонажа + Самообладание.

Защита

Защита равна Сообразительности или Ловкости вашего персонажа, плюс его Атлетика.

Финальные Штрихи

Рассмотрите получившегося персонажа и убедитесь, что вы потратили все свои очки так, как хотели. Убедитесь, что вы записали Стремления и Достоинства, а также что персонаж соответствует той концепции, которая у вас была. Теперь вы готовы к работе!

Якоря

Все персонажи "Хроник Тьмы" обладают определяющими личностными чертами. Эти черты не только описывают личность героя, но позволяют восстановление Воли (см. доп. информацию в главе 2).

Эти черты называются Якорями. Для смертного персонажа эти Якоря - его Добродетель и его Порок.

Добродетели и Пороки

Создавая персонажа, вы определяете его Добродетель и Порок. Эти термины описывают ключевые аспекты его личности. Такие термины, как Жестокий или Щедрый вполне подходят, но не физические определения типа Чистоплотный. Точно так же Добродетель/Порок не должны перекликаться с Атрибутами и Навыками. "Атлетизм" в самом деле не стал бы хорошей Добродетелью или Пороком (хотя Соревновательность, вероятно, была бы). Здравомыслие не очень хороший пример Якоря, поскольку Самообладание уже является Атрибутом.

Добродетель или Порок персонажа не просто свидетельствуют о его нравственности. Обладать такой Добродетелью, как Доброта, на самом деле не очень рационально, и вдобавок это довольно скучно. Хотя Добродетель персонажа, безусловно, является положительной чертой, персонаж должен иметь возможность "исполнить" Добродетель, испытывая переломный момент (см. Рассудок, стр. 73). Иногда даже Добродетели могут толкать на ужасные поступки.

Когда персонаж действует в соответствии со своей Добродетелью или Пороком в течение сцены, он в лишний раз ощущает сопричастность и собственную приземленность. Это способ восстановить Волю во время игры.

Это хорошая идея - убедиться, что все находятся на одной волне в отношении Добродетелей и Пороков, как с точки зрения того, что они значат для вашего персонажа, так и с точки зрения того, что всем комфортно состыковаться по духу. И хотя у персонажа не может быть одна и та же в черта в роли и Добродетели, и Порока, у другого персонажа может быть черта в качестве Добродетели, которая у вас есть в качестве Порока, например Амбициозность. Кроме того, выбранный Порок не должен создавать слишком много неудобств остальной игровой группе.

Якоря персонажа, скорее всего, останутся неизменными на протяжении большей части хроники. Однако Добродетель и Порок могут измениться, если персонаж претерпит событие, которое изменит его жизнь или личность.

Добродетель

Добродетель персонажа - это его высшее призвание, свойство личности, которое отражает то, кем она является, когда она проявляет себя наилучшим образом. Поведение в соответствии с Добродетелью дает персонажу чувство удовлетворения и укрепляет его самооценку. Однако действовать в соответствии с Добродетелью трудно.

Пример Добродетелей

Ниже приведены некоторые примеры Добродетелей. Это не исчерпывающий список, он просто предназначен для того, чтобы помочь вам придумать свои собственные Якоря.

Соревновательность: Ваш персонаж всегда стремится преуспеть и быть лучшим во всем, что бы он ни делал. Речь идет не о победе над другими, а о том порыве, который она получает от честной конкуренции. Восстановите Волю, когда ваш персонаж честно соревнуется с кем-то, кто превосходит ее, за ставки, которые она почувствует, если проиграет.



Щедлость: Ваш персонаж любит одаривать других. Он может жертвовать на благотворительность или просто одалживать вещи друзьям, не задавая лишних вопросов. Щедрый персонаж иногда может стать жертвой злого умысла, но он делает то что делает не ради благодарности или надежды на вознаграждение. Он дает, потому что другие люди нуждаются. Восстановите Волю, когда персонаж лишает себя чего-то жизненно важного или рискует из-за щедрости.

Справедливость: Справедливый персонаж руководствуется принципом честности и объективности. Он стремится, чтобы все виновные получили по заслугам, и будет стараться изо всех сил, чтобы это произошло. Восстановите Волю, когда персонаж отложит свои собственные цели в сторону, чтобы убедиться, что справедливость восторжествовала.

Преданность: Лояльность человеку или группе - это главное для персонажа. Этой группой могут быть другие игровые персонажи, компания, наставник или член семьи, его родина или любая другая группа, которая имеет игровой смысл. Персонаж не обязательно глуп или слеп к недостаткам выбранного им "кумира". Персонаж восстанавливает Волю, когда отказ действовать против интересов группы подвергает его риску.

Порок

Порок - это инструмент быстрого утешения персонажа. Это легкий выход, черта характера, позволяющая ему убежать от моральных рамок, собственных переживаний и проблем. Как и Добродетель, следование Пороку усиливает самоощущение персонажа, даже если это саморазрушительно. Порочное поведение помогает снять стресс и почувствовать себя живым, но в долгосрочной перспективе это нездоровое поведение.

Примеры Пороков

Амбициозность: Ваш персонаж хочет вырваться вперед, продвинуться по карьерной лестнице - чего бы это ни стоило. Он хочет продвижения по службе, звания и авторитета большего, чем он достоин. Восстановите Волю, когда ваш персонаж борется за повышение или пытается самоутвердиться в обществе вместо того, чтобы заниматься более полезной деятельностью.

Надменность: Ваш персонаж хорош в чем-то конкретном и следит за тем, чтобы все это помнили. Он считает себя "лучше", чем те, кто его окружает. Это выходит за рамки здоровой гордости своими достижениями. Персонаж восстанавливает Волю, когда пользуется возможностью показать свое превосходство над кем-то другим.

Соревновательность: Ваш персонаж должен побеждать. Ничто не делает ее счастливее, чем пересечение финишной черты первым, и ничто не злит ее сильнее, чем проигрыш. Он может даже быть готов сжульничать, чтобы добиться победы. Восстановите Волю, когда персонаж участвует в соревновании, которое отвлекает от других, более насущных вопросов.

Жадность: Ваш персонаж стремится к накоплению, сберегая средства для себя на случай, если они когда-нибудь пригодятся. Восстановите Волю, когда герой пользуется преимуществом для себя, отказывая в нем другому персонажу.

Стремления

Персонажи "Хроник Тьмы" начинают с трех Стремлений. Стремления - это цели, которых желает достичь ваш персонаж.

Также Стремления - это условный знак того, во что хочет поиграть игрок за данного персонажа.

Достижение Стремления - это один из основных способов заработать Вехи, чтобы улучшить своего персонажа. Вы должны стремиться к выполнению примерно одного Стремления за сессию. Если вы играете ваншот, все ваши Стремления должны быть сосредоточены на краткосрочных целях, которые вы потенциально могли бы выполнить в течение этой сессии. Если вы играете в длительной хронике, то выбор долгосрочных стремлений - это нормально. В идеале у вас должно быть сочетание Стремлений, некоторые из которых могут быть решены за один сеанс, а для выполнения некоторых потребуется много сеансов. Если вы знаете, что ваш персонаж собирается отправиться в путешествие автостопом, "Найти место для ночлега" - вполне разумное Стремление. Если он недавно поссорился со своей девушкой, "Помириться с Джейн" - прекрасное стремление.

Еще одна важная вещь, которую следует учитывать при принятии решения о Стремлениях персонажа, - это то, что должно быть в активе. Стремления должны быть чем-то, к чему следует стремиться, а не чем-то, чего вам нужно избегать. Например, "Не напивайся" было бы не очень хорошим Стремлением для персонажа, но "Прожить день, не выпивая" сносный вариант, если ваш персонаж сочтет это трудным.

Стремления дают вашему персонажу жизненные ориентиры и направления личностного развития, выходящие за рамки сценария, придуманного Рассказчиком. Они заставляют вашего персонажа становиться более реальным, дают Рассказчику зацепки, чтобы вовлечь героя в историю, и определяют, что делает ваш персонаж, если перед ним нет немедленного кризиса.

Также можно выбрать Стремления-события, которые не относятся напрямую к чаяниям героя, но которые вы хотите, чтобы персонаж пережил. Например, ваш персонаж почти наверняка не хочет, чтобы его похитил человек с серым лицом, который когда-то был его отцом, но это может быть история, которую вам интересно посмотреть. Вы можете выбрать Стремления, которые представляют собой ваши личные удачи и неудачи. Вы можете выбрать такое стремление, как "Не найти доказательств существования призраков" или "Не помириться с Джейн", если вы думаете, что это сделает историю более интересной. Даже если персонаж потерпел неудачу в том, чего желал, вы, как игрок, все равно получаете награду за выполнение этого Стремления.

Стремления - это один из лучших способов для игроков сигнализировать Рассказчику, частью каких историй они хотят быть. Итак, Рассказчики, обязательно обратите внимание на то, какие Стремления выбрали ваши игроки. Если вы планировали напряженную, сдержанную сессию с небольшим, но явным сверхъестественным влиянием, может возникнуть проблема, если все ваши игроки выбрали такие Стремления, как "уничтожить сверхъестественную угрозу" или "увидеть монстра своими глазами". Это не значит, что вы должны полностью менять свои планы, но вам, возможно, потребуется немного изменить игровой процесс, чтобы учесть все желания.

Смена Стремлений

Когда вы впервые создаете своего персонажа, если вы не совсем уверены, какие стремления выбрать, не беспокойтесь об этом. Вы можете начать выбирать какие-то базовые, тривиальные цели, но затем сменить

Примеры Краткосрочных Стремлений

Найти новую работу

Выяснить, почему сестра не перезвонила.

Быть избитым школьным хулиганом.

Сходить на свидание с новым парнем на работе.

Потворствовать зависимости.

Ограбить кого-нибудь.

Подвергнуть себя смертельной опасности.

Увидеть призрака.

Доказать себе, что я не проклят.

Примеры Долгосрочных Стремлений

Стать родителем.

Уничтожить зверя, убившего возлюбленного.

Узнать, что произошло, когда исчез мой отец.

Выяснить, что произошло за те недели, которые я не могу вспомнить.

Найди мою вторую половинку.

Узнать, что на самом деле жило в водосточной трубе рядом с домом из детства.

Доказать, что моя мать не сумасшедшая.

Упокоить дух моей дочери.

Взять на себя управление компанией.

Вы можете сразу придумать несколько простых Стремлений. Или начать игру без них, оставив слоты пустыми для дальнейшего заполнения в ходе сессий. Стремления предназначены не для того, чтобы быть смиренной рубашкой или источником напряжения, а для того, чтобы помочь вам сыграть того персонажа, которого вы хотите сыграть.

Стремления персонажа также, вероятно, будут меняться по ходу хроники. Например, если вы достигли цели Стремления, вы должны заменить его новым к началу следующей сессии.

Иногда Стремления теряют актуальность по ходу игры. Например, если у вашего персонажа есть Стремление “помириться с бросившим его отцом”, это трудно осуществить, если его убьют в четвертой сессии игры (хотя, конечно, не невозможно, в реалиях “Хроники тьмы”).

Или, может быть, вы узнаете, что отец вашего персонажа каким-то образом несет ответственность за безглазую ухмыляющуюся тварь, которая затащила вашу мать в рошу в ту ночь, когда она исчезла. В этот момент вы, возможно, больше не захотите мириться.

Если Стремление больше не имеет смысла для персонажа, игрок может изменить Стремление с одобрения Рассказчика. Это не оправдание для отказа от Стремления, достижение которой занимает слишком много времени, а скорее возможность поддерживать цели персонажа в соответствии с их поведением и общим направлением истории.

Критические Точки

Когда персонаж совершает определенные действия или переживает эмоциональные потрясения, он может достичь критической точки. Переломный момент означает, что то, что персонаж сделал или увидел, превысило его способность рационализировать или справиться с этим. Критическая Точка подпадает под несколько категорий:

- Персонаж совершает действие, которое либо нарушает его личный моральный кодекс, либо считается неприемлемым в обществе.
- Персонаж становится свидетелем чего-то травмирующего, ужасающего или такого, что подрывает его понимание мира.
- Персонаж становится жертвой сверхъестественной атаки, будь то физической, эмоциональной или ментальной.

Очевидно, что критические моменты несколько субъективны. Детектив убийного отдела с 30-летним стажем имеет некоторый опыт созерцания трупов и жестоких убийц - он обладает несколько большей терпимостью к человеческой порочности, чем 20-летний студент гуманитарного колледжа среднего класса. Во время создания персонажа Рассказчику целесообразно придумать несколько гипотетических ситуаций, чтобы игрок мог определить, будут ли, по его мнению, эти ситуации переломными моментами.

Обратите внимание, что критическая точка - это не обязательно то, что персонаж считает неправильным. Персонаж может убить кого-то при полном осознании ситуации в целях самообороны, но этот опыт, вероятно, все равно является переломным моментом, даже если игрок (и персонаж!) считает, что этот поступок был полностью оправдан.

Такие поступки негативно сказываются на психике, независимо от того, были ли эти действия праведными.

Во время создания персонажа игрок должен ответить на следующие пять вопросов. Каждый вопрос присваивает критическую точку персонажу. Если в процессе создания персонажа игроку станут очевидны дополнительные критические точки, добавьте их в список. Нет предела тому, сколько критических точек может быть у персонажа. В любом случае список не является строгим списком; Рассказчик может указать, что данное событие является переломным моментом, независимо от того, фигурирует оно в листе персонажа или нет.

- *Что самое худшее, что когда-либо делал ваш персонаж?* Это не должно быть чем-то подлым. Если худшее, что когда-либо делал ваш персонаж, - это крал деньги из кошелька своей матери и лгал, чтобы скрыть это, это нормально. Важно понять то, что именно заставило персонажа ненавидеть себя в этой ситуации. Выберите критическую точку, основываясь на ответе на этот вопрос.

- *Какой свой худший поступок ваш персонаж может себе представить?* Мы представляем себя в различных ситуациях, чтобы проверить свое отношение к себе и окружающим в гипотетической ситуации. Когда это делают дети, это называется игрой воображения, но она суть одна. Что правильно, а что в корне неправильно по мнению героя? Может ли ваш персонаж представить, как он убивает кого-то в целях самообороны? Может ли он пытать кого-то? Или ограбить магазин?

- *Что самое худшее может совершить другой человек?* Конечно, мы все знаем, что люди способны на отвратительные злодеяния. Что является худшим из них по мнению героя? Серийное убийство? Изнасилование? Пытки? Массовое убийство? Если ваш персонаж мизантроп или социофоб, у него может быть искаженный взгляд на эту тему; он может цепляться за какое-то идеалистическое, эмпирическое представление о вещах.

- *Что забыл ваш персонаж?* В "Хрониках тьмы" практически невозможно вырасти без какого-либо контакта со сверхъестественным. Решите, что ваш персонаж видел и потерял в закоулках памяти. Видел ли он вампира, принявшего форму дыма и исчезнувшего? Оборотня? Может быть, он мельком увидел невозможный кошмарный пейзаж через дверь, которую никогда не следовало открывать? Опишите эту сцену как можно подробнее. Это критическая точка, до которой герой уже доходил, но она помогает установить ориентир для того, что определить верное положение вещей для повторного травмирующего опыта.

- *Что явилось самым травмирующим событием, которое когда-либо случилось с вашим персонажем?* Никто не проходит по жизни без травм. Ваш персонаж мог быть ограблен, избит в детстве, попал в серьезную автомобильную аварию, был похищен родителем во время развода, пережил опасную для жизни болезнь, пытался покончить с собой, подвергся нападению сверхъестественного (или естественного!) существа или любому другому травмирующему опыту.

Атрибуты

Атрибуты - это врожденные способности, которыми обладает каждый персонаж, и они являются основой для большинства бросков. Существует девять Атрибутов, разделенных на Ментальные, Физические и Социальные.

Если правило ссылается на "Физическое действие" или "Социальный бросок", оно ссылается на действие, которое использует атрибут из одной из этих категорий.

Все персонажи по умолчанию имеют очко в каждом Атрибуте - уровень ниже среднего. Два очка означают средние способности, три очка - выше среднего, а четыре очка - это кто-то действительно исключительный. Персонаж с пятью очками в Атрибуте достиг пика человеческого потенциала в рамках этой способности.

Ментальные Атрибуты

Ментальные качества представляют собой психическую устойчивость персонажа, интеллект и сообразительность.

Интеллект

Интеллект определяет энциклопедические знания вашего персонажа и способность обрабатывать данные. Он определяет память, общие знания и способность решать сложные и трудные проблемы.

Действия от Атрибута: Запоминание (Интеллект + Самообладание, мгновенное действие)

Сообразительность

Сообразительность обуславливает быстрое мышление и импровизацию. Персонаж с высоким показателем Сообразительности быстро реагирует и адаптируется к ситуациями. Она также олицетворяет восприятие и способность подмечать детали.

Действия от Атрибута: Восприятие (Сообразительность + Самообладание, рефлексорное действие), Ловля упавшего предмета (Сообразительность + Ловкость, мгновенное действие)

Решительность

Решительность олицетворяет терпение, сосредоточенность и целеустремленность вашего персонажа. Высокая Решительность позволяет персонажу сфокусироваться, несмотря на отвлекающие факторы или отчаяние.

Действия от Атрибута: Медитация (Решительность + Самообладание, длительное действие), Бодрствование (Решительность + Выносливость, мгновенное действие)

Физические Атрибуты

Физические Атрибуты отражают контроль над телом и физическую форму персонажа.

Сила

Сила - это мышечная сила персонажа и способность использовать силу своего тела. Она используется для большого количества физических задач и важна для большинства случаев применения насилия.

Действия от Атрибута: Удержание тяжелого предмета (Сила + Выносливость, длительное действие)

Ловкость

Ловкость представляет собой зрительно-моторную координацию, проворство и физическую скорость. Персонаж с высокой Ловкостью обладает быстрой реакцией, хорошим чувством равновесия и точным контролем конечностей и тела.

Действие от Атрибута: Поддержание равновесия (Ловкость + Самообладание, рефлекторное действие)

Выносливость

Выносливость определяет физическую приспособленность и здоровье вашего персонажа. Она используется для длительных нагрузок, а также для определения того, какое физическое наказание может выдержать тело героя.

Действие от Атрибута: Сопротивление допросу (Выносливость + Решительность, рефлекторное действие)

Социальные Атрибуты

Социальные атрибуты отражают способность вашего персонажа ориентироваться в социальных ситуациях и общаться с другими людьми.

Харизма

Харизма - это, грубо говоря, обаяние персонажа, напористость и способность командовать. Персонажи с высоким показателем Харизмы доминируют над окружающими и умеют направлять мысли и настроения людей.

Действие от Атрибута: Внушительный вид (Харизма + Интеллект, мгновенное действие)

Манипулирование

Манипулирование представляет собой способность вашего персонажа выбирать слова, прятать свои намерения и убеждать других соглашаться на предложения.

Действие от Атрибута: Бесстрастное лицо (Манипулирование + Самообладание, рефлекторное действие)

Самообладание

Самообладание - это способность персонажа контролировать свои эмоции и сопротивляться чужим манипуляциям. Оно также олицетворяет уравновешенность, достоинство и способность сохранять хладнокровие под огнем (метафорически или буквально).

Действие от Атрибута: Восприятие (Самообразительность + Самообладание, рефлекторное действие)

Навыки

Навыки - это приобретенные и практикуемые умения, а не врожденные способности, которые представляют собой Атрибуты. Навыки отражают предысторию и интересы персонажа и могут быть приобретены многими способами, от направленного обучения до практического опыта. Навыки делятся на те же Ментальные, Физические и Социальные категории, что и Атрибуты.

Специализации Навыков

Навыки - это очень широкие способности, представляющие целые области знаний или умений. Специализация Навыка - это более целенаправленное применение Навыка, представляющее определенную подкатегорию Навыка, в котором персонаж особенно талантлив или искусен.

Специализации Навыки позволяют вам больше персонализировать своего персонажа. Два персонажа с очень похожими навыками могут чувствовать себя очень по-разному в игре, если у них разные специализации.

Если у вашего персонажа есть соответствующая Специализация, когда вы бросаете Навык, вы получаете модификатор +1, позволяющий вам бросить дополнительный кубик.

Нетренированные Навыки

Персонаж, у которого нет очков Навыка, как правило, все равно может попытаться его использовать. Однако со штрафом из-за неосведомленности героя в данной сфере. За Физические и социальные навыки этот штраф равен -1. За Ментальные навыки этот штраф равен -3.

Ментальные Навыки

Ментальные навыки обычно представляют собой сферы знаний, изучение книг и понимание фактов или процессов. Они охватывают такие вещи, как запоминание фактики, поиск подсказок или диагностику болезни. Ментальные навыки часто приобретаются в результате формального обучения, и персонаж может иметь сертификаты, дипломы или докторские степени в своей области обучения.

Тем не менее, рейтинг Навыка не обязательно соответствует определенному уровню образования. Ментальные способности обычно сочетаются с Ментальными Атрибутами. Изредка они используются с Физическими или Социальными Атрибутами. Например, для ремонта проводки в сломанном радиоприемнике требуется бросок Ловкости + Ремесла.

Образование

Образование представляет высшее образование и познания в области искусств и гуманитарных наук. Навык охватывает такие сферы, как история, язык, литература, юриспруденция и экономика. Это очень широкий навык, который охватывает фундаментальные основы каждой вышеупомянутой области, но Специализации могут углубить конкретное направление. Образование чаще всего отражает образованность героя. Тем не менее, некоторые персонажи являются самоучками или многое узнали о соответствующих темах, фактически не ступая на территорию кампуса колледжа. Кроме того, некоторые люди с учеными степенями не обращают внимания на темы, выходящие за рамки их компетенции, и оттого низкий уровень этого навыка..

Примеры действий: Вспомнить исторические факты (Решительность + Образование), Исследование (Решительность + Образование), Перевод (Решительность + Образование)

Примерные специализации: Английская литература, История, Юриспруденция, Лингвистика, Библиографические исследования

Примеры контактов: Торговец Редкими Книгами, Профессор Права, Главный библиотекарь

Уровни:

- **Новичок:** Кто-то с базовыми знаниями истории, выпускник средней школы или студент колледжа. Персонаж на этом уровне знает, как проводить исследования, и, вероятно, хорошо учился в школе.
- **Профессионал:** Аспирант, преподаватель или кто-то достаточно начитанный, чтобы хорошо разбираться в ряде академических областей.

Персонаж на этом уровне может вспомнить подробности о многих различных темах и понимает, как найти больше информации о предметах, которые он не сразу вспоминает.

... **Опытный:** Кто-то с отличным общим образованием и высоким уровнем знаний в одной или двух областях. Профессор колледжа или доктор философии, или кто-то, кто является ненасытным читателем.

.... **Эксперт:** Доктор философии в престижной школе или признанный эксперт. Кто-то с обширными знаниями и опытом проведения исследований, или эрудит-самоучка и гений. Вероятно, он может проводить мастер-классы по целому ряду различных тем и быть в курсе последних идей во многих различных областях.

..... **Мастер:** Один из лучших умов в академических кругах, виртуоз в своей области. Ходячая Википедия. Память и широта знаний персонажа поразительны.

Компьютер

Почти каждый человек в наши дни может включить компьютер, пользоваться Интернетом и выполнять основные поисковые запросы. Этот навык обуславливает умения персонажа за пределами этого тривиального уровня. Навык позволяет персонажу разрабатывать программы, диагностировать и устранять основные программные и аппаратные проблемы. Навык также может быть использован для таких целей, как копание в файловой системе, поиск скрытых или зашифрованных файлов, взлом шифров, взлом компьютерных систем или саботаж компьютерных сетей.

Примеры действий: Взлом компьютерной системы (Интеллект + Компьютер), Поиск в Интернете/базе данных (Интеллект + Компьютер), Программирование (Интеллект + Компьютер)

Примеры специализаций: Поиск данных, Цифровая Безопасность, Взлом, Программирование.

Примеры контактов: ИИ-разработчик, Заядлый Геймер, Официальный хакер

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж на этом уровне, вероятно, пользуется компьютерами чаще обычного. Она имеет базовые знания в области кодирования, может выполнять сложные поисковые запросы, а также может находить и интерпретировать файлы, которые были скрыты или зашифрованы рядовым пользователем.
- **Профессионал:** Персонаж может быть программистом начального уровня или ИТ-специалистом. Персонаж хорошо разбирается в принципах программирования и может легко выполнять более сложные компьютерные задачи. Он может взламывать относительно незащищенные сети и персональные компьютеры.

... **Опытный:** Персонаж обладает отличной подготовкой и талантом. Персонаж на этом уровне чрезвычайно искусен в поиске необходимой ему информации, даже если кто-то сведущий предпринял шаги, чтобы скрыть ее. Будучи хакером, персонаж может проникнуть в файлы компаний, которые имеют надежную защиту.

.... **Эксперт:** Эксперт в области компьютерной теории. Персонаж может находить глубоко скрытую информацию, сопоставляя данные из многих источников, и может отследить практически любые нарушения в файлах компьютера. Если он хакер, то у него достаточно знаний и терпения, чтобы проникнуть в правительственные и даже военные системы.

..... **Мастер:** Персонаж такого уровня - один из лучших в мире. Она работала с самыми передовыми компьютерными технологиями и может взломать практически любую компьютерную систему в мире. Никакая информация не может быть скрыта от нее.

Ремесло

Навык Ремесла представляет собой знания персонажа о ремонте, проектировании и создании вещей. Он охватывает такие задачи, как ремонт автомобильного двигателя, закладка фундамента для дома или пошив одежды. Ремесло используется для создания картин и скульптур. В целом, Ремесло следует использовать, когда вы пытаетесь сделать что-то конкретное и вещественное (масштабную модель, фоторобот или восстановить поврежденную рукопись).

Персонаж, использующий навык Ремесла, как правило, нуждается в определенных инструментах и материалах. У него есть знания, чтобы что-то сделать, но обычно он не может мастерить голыми руками. Как правило, это не должно вызывать у персонажа проблемы, если только он не находится в ситуации, когда инструменты или материалы редки или труднодоступны.

Примеры действий: Поиск изъянов (Сообразительность + Ремесло), Проектирование (Интеллект + Ремесло), Ремонт предмета (Ловкость + Ремесло)

Примеры специализаций: Автомобилестроение, Столярное дело, Такелаж, Скульптура, Сварка

Примеры контактов: Слесарь-инженер, Завсегдатай ярмарки мастеров, полицейский художник.

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж на этом уровне может выполнять базовый ремонт и техническое обслуживание автомобиля, например замену тормозов, масла и ремней. Он может сделать простой ремонт и починить сантехнику по всему дому. Он понимает, как читать и создавать чертежи или проектные схемы.
- **Профессионал:** Персонаж на этом уровне может создавать высококачественные и профессиональные чертежи и проекты. Он может выполнять капитальный ремонт автомобилей и других транспортных средств, работать профессиональным мастером,

или работать в строительной бригаде чего угодно, от дома до высоты.

... **Опытный:** Персонаж на этом уровне - очень талантливый строитель или архитектор. Он может спроектировать и построить дом с нуля, полностью перебрать автомобиль и заняться электрикой и сантехникой для офисных комплексов.

.... **Эксперт:** Персонаж может создать практически любой предмет, который он может себе представить. Она может собрать буквально всё, построить новую машину с нуля или выточить тончайшие детали.

..... **Мастер:** Персонаж может чинить что угодно или создавать рабочие устройства из запчастей и обломков, которые выбрасывают другие люди. Он - Да Винчи, способный рисовать потрясающе реалистичные схемы или проектировать фантастические устройства.

Расследование

Расследование - это способность персонажа находить и анализировать улики, разгадывать тайны и головоломки. Навык представляет собой умение мыслить нестандартно и совершать интуитивные скачки, находить значимые закономерности в путанице и делать выводы из имеющихся данных.

Использование этого навыка отличается от Действия Атрибута Восприятие, которое можно найти в разделе Сообразительность и Самообладание.

Восприятие обычно проверяется, когда персонаж не ведет активного поиска, но потенциально может увидеть что-то выбивающееся или необычное. Расследование - это навык, который персонаж активно использует для поиска улик и информации и создания более конкретной картины произошедшего.

Примеры действий: Осмотр места преступления (Сообразительность + Расследование), Выявление закономерности (Сообразительность + Расследование), Разгадывание загадки (Сообразительность + Расследование)

Примеры специализаций: Места преступлений, Криптография, Толкование снов, Судебная экспертиза, Загадки

Примеры контактов: Конспиролог-любитель, Судмедэксперт, Частный детектив

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж является хорошим диванным детективом и преуспевает в головоломках, загадках и головоломках.
- .. **Профессионал:** На этом уровне персонаж в дедукции и воссоздании картины произошедшего. Коронеры и криминалисты находятся чаще всего именно на этом уровне навыка.
- ... **Опытный:** У персонажа отличный нюх на детали, которые большинство упустило бы из виду. Он производит впечатление даже на опытных детективов. Персонажу легко даются кроссворды и самые разные головоломки.
- **Эксперт:** Персонаж на этом уровне обладает способностями, которые кажутся почти сверхъестественными. Она может установить связи между деталями, которые кажутся



совершенно несовместимыми, легко видеть закономерности в огромных объемах данных.

- **Мастер:** Шерлок Холмс. Следственные инстинкты этого персонажа совершенны, и ни одна улика не ускользает от его внимания.

Медицина

Медицина - это знания персонажа о человеческом теле и медицинских методах, используемых для поддержания его здоровья. Навык представляет собой практические и эффективные знания в области биологии, анатомии и химии. Персонаж с навыком Медицины может использовать его для лечения ран и болезней, диагностики заболеваний, оказания первой помощи или даже проведения хирургических операций.

Примеры действий: Диагностика (Сообразительность + Медицина), Выполнение операций (Ловкость + Медицина), Лечение болезней (Интеллект + Медицина)

Примеры специализаций: Кардиология, Первая помощь, Патология, Фармакология, Хирургия

Примеры контактов: Ученый BioTech корпорации, Хронический пациент, Врач скорой помощи

Уровни:

- **Новичок:** студент или кто-то с базовым медицинским образованием. Персонаж может оказывать первую помощь и определять состояние раненых, выявлять распространенные заболевания и обрабатывать серьезные (но не критические) травмы.
- **Профессионал:** Персонаж сможет работать врачом скорой помощи, медсестрой или другим практикующим врачом с хорошими общими знаниями в области медицины. Он может оказывать неотложную помощь, назначать лекарства и ухаживать за пациентами, а также выявлять большинство заболеваний.
- **Опытный:** Персонаж может работать врачом-специалистом или хирургом. Он может лечить большинство болезней и травм, а также ухаживать за людьми с серьезными или неясными диагнозами.
- **Эксперт:** Персонаж такого уровня - один из лучших врачей в регионе, возможно, даже в стране. Он может диагностировать и лечить редчайшие состояния и может справиться практически с любой экстренной помощью.

- **Мастер:** Персонаж - один из лучших врачей или хирургов в мире. Он может творить настоящие чудеса и знает практически о любой болезни или синдроме, с которыми сталкивается.

Оккультизм

Навык Оккультизм - это знание персонажем мифов, фольклора и городских легенд о странных вещах, происходящих в темных уголках мира. Оккультизм может помочь персонажу отделить правду от вымысла, и определить какие истории

кроют проявления сверхъестественного, а какие являются просто байками. При этом странностей в мире великое множество и не все они поддаются классификации. Навык Оккультизм не всегда даёт персонажу понимание истинной природы явления, но позволяет ему манипулировать теориями и гипотезами о том или ином.

Примеры действий: Разоблачить подделки (Интеллект + Оккультизм), Приблизиться к понимаю (Сообразительность + Оккультизм), Объединение фактов (Интеллект + Оккультизм)

Примеры специализаций: Восточноевропейские Народные предания, Призраки, Человек-мотылек, Экстрасенсорные Феномены, Городские Легенды

Примеры контактов: Профессор антропологии, Неоязыческий писатель, Странный Отшельник

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж только-только прикоснулся к многообразию таинственных историй и феноменов. Он слышал о многих различных явлениях и знает о многих очевидных фэйках и развенчанных мифах, а также знает парочку правдоподобных суждений
- **Профессионал:** Персонаж, который провел большое исследование обычаев и традиций, мифов и городских легенд. Он может вычлнить крупцы правды из вороха вымысла. Он хорошо разбирается в популярных историях и может опознать и игнорировать многие ложные утверждения.
- **Опытный:** Персонаж с таким уровнем Оккультизма уже некоторое время работает со странными вещами и отлично извлекает суть из громких заявлений и баек. Возможно, он сам видел множество необъяснимых вещей, или он просто наловчился отделять зерна от плевел.
- **Эксперт:** Персонаж прекрасно ориентируется во всем сверхъестественном, он знает практически о каждом таинственном случае, происходившем на земном шаре. Он может знать некоторую правду о сверхъестественных существах и собирать из этих фрагментов целостную картину порядка вещей.
- **Мастер:** На этом уровне Оккультизма персонаж способен почти безошибочно понять, что явилось причиной бедствия или иного странного события. Даже когда он сталкивается с совершенно новым для себя явлением, он готов предвосхитить возможные последствия.

Политика

Политика представляет собой знания персонажа о политических организациях, фигурах и основных вевиях. Это помогает персонажу ориентироваться в бюрократии и играть в политическую игру, чтобы получить то, что он хочет.

Он знает, как обращаться с деньгами и как стравливать соперников друг с другом. Персонаж, обладающий такими знаниями имеет соответствующую предысторию..

Примеры действий: Определение авторитета (Сообразительность + Политика), Администрирование (Решительность + Политика), Дискредитация (Манипулирование + Политика)

Примеры специализаций: Бюрократия, Местная Политика, Национальная Политика, Скандалы,

Примеры контактов: Секретарь губернатора, Политический блогер, Лидер профсоюза

Уровни:

- **Новичок:** Этот персонаж знает проблемы, как главные, так и второстепенные, и следит за важными игроками в политической сфере (как за подставными лицами, так и за реальными). Он мог быть искушенным блогером-любителем или просто сведущим гражданином.
- **Профессионал:** Персонаж такого уровня знает, как работать в системе, и очень хорошо понимает официальную административную структуру. Бюрократы и лоббисты низкого уровня обычно обладают таким уровнем политических навыков.
- **Опытный:** В этом ранге персонаж много знает о политических деятелях, кто их союзники и какие проблемы их волнуют. Он сам легко мог бы стать политической фигурой и рулить политическими настроениями масс.
- **Эксперт:** Персонаж настоящая политическая акула. Он понимает не только официальную структуру, но и то, кто на самом деле управляет всем и где можно оказать давление для достижения своих целей, и как направлять политическую машину без риска быть раскрытым.
- **Мастер:** Персонаж знает всех игроков политической арены, чего они на самом деле хотят и где захоронены тела оппозиционеров.

Наука

Навык Наука - это понимание персонажем естественных и физических законов. Он включает в себя такие предметы, как биология, физика, химия, геология и метеорология. Наука полезна для понимания того, как устроен мир. Он также помогает персонажам эффективно использовать ресурсы и помогает планированием и сооружением каких-то предметов, которые можно изготовить с помощью Ремесла. Персонаж с высоким показателем Науки может объяснить, какие химические вещества и пропорции необходимы для изготовления взрывчатого вещества, или определить что лучше подойдет для сдерживания конкретного существа.





Примеры действий: Оценка параметров (Интеллект + Наука), Эксперимент (Сообразительность + Наука), Выведение формулы (Интеллект + Наука)

Примерные специализации: Биология, Химия, Генетика, Оптика, Квантовая Физика

Примеры контактов: Физик-экспериментатор, Профессор геологии, Сумасшедший Изобретатель

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж разбирается в науке на уровне любителя. Он имеет базовое представление о научных принципах и теориях, может проводить базовые эксперименты и может на практике использовать основы физики и химии (например, конструирование рогатки или изготовление черного пороха).
- **Профессионал:** Персонаж может работать исследователем или преподавателем. На этом уровне персонаж отлично разбирается в научных концепциях, знает, как проводить эксперименты и анализировать данные, а также находить новые способы вычислений
- **Опытный:** Персонаж знает о современных теориях и концепциях и способен изобрести новые научные подходы.
- **Эксперт:** Лучший специалист в своей области. На этом уровне персонаж исследует передовые достижения и работает с некоторыми из лучших ученых в мире.
- **Мастер:** Персонаж сродни Эйнштейну, Кюри или Хокингу. Он находится на пороге революционных открытий и стоит на вершине своей области.

Физические Навыки

Физические навыки - это те навыки, которые подразумевают применение силы, выносливости или координации. Они, как правило, вырабатываются на практике и личном опыте, а не в результате теоретического обучения.

Хотя эти Навыки обычно сочетаются с Физическими Атрибутами, их можно использовать и с другими Атрибутами. Вторжение в здание, например, использует Сообразительность + Воровство

Атлетика

Атлетика широко охватывает целый ряд различных физических умений. Она представляет собой владение определенными видами активностей, от каякинга или паркура до профессиональных видов спорта, таких как баскетбол или футбол. Атлетику можно использовать для бросков бега, прыжков между зданиями, перелезания через забор или уклонения от угроз. Атлетика также определяет способность персонажа к метанию оружия в бою и добавляется к защите, чтобы определить ранение. Практически любой персонаж найдёт применение этому навыку. Порой единственный разумный вариант - бежать.

Примеры действий: Акробатика (Ловкость + Атлетика), Скалолазание (Сила + Атлетика), Бег (Выносливость + Атлетика)

Примерные специализации: Акробатика, Баскетбол, Марафонский бег, Скалолазание, Метание

Примеры контактов: Паркурщик-любитель, Учитель физкультуры, Приятель по Беговому Клубу

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж на этом уровне держит себя в форме. Он может регулярно ходить на пробежки, постоянно заниматься спортом с друзьями, быть обычным туристом или любителем фитнеса.
- **Профессионал:** На этом уровне персонаж серьезно относится к своей физической форме и занятиям спортом. По крайней мере, он регулярно тренируется и придерживается режима тренировок. Вероятно, он мог бы играть в низшей лиге или в профессиональном спорте низкого уровня.
- **Опыт:** Спортсмен такого уровня, безусловно, может стать известным игроком сборной или кандидатом в мастера спорта. Его общий уровень физической подготовки и способностей заметно выше среднего.
- **Эксперт:** Олимпийские спортсмены могут обладать таким уровнем спортивных способностей. Персонаж такого уровня может выступать за национальные команды и соперничать с лучшими в мире.
- **Мастер:** Такой навык Атлетики характерен для обладателей золотых медалей, мировых рекорсменов и лучших в своём деле спортсменов, завоевавших мировую славу.

Драка

Навык Драка - это тонкое искусство причинения вреда другому человеку без какого-либо оружия, кроме кулаков. Владение навыком характерно для боксеров, барных драчунов и просто агрессивных людей. Он включает нанесение ударов руками и ногами, а также захваты, броски, удары головой и блокирование в рукопашном бою. Драка, как правило, бросается с Атрибутом Силы в рукопашном бою.

Персонаж, который хорошо обучен определенному стилю боя, может иметь Преимущество "Боевой Стиль" (см. Преимущества далее в этой главе).

Примеры действий: Разбивание досок (Сила + Драка), Устрашение (Харизма + Драка), Определение стиля боя (Интеллект + Драка)

Примерные специализации: Блокирование, Бокс, Захваты, Муай-Тай, Броски

Примеры контактов: Вышибала Клуба, Учитель по самообороне, Спарринг-партнер

Уровни:

- **Новичок:** На этом уровне персонаж владеет умениями самообороны, хорошую реакцию и небольшой, но полезный, личный опыт вызволения себя из жестких передряг.
- **Профессионал:** Персонаж участвовал во многих боях или тренировался в течение нескольких лет. Он знает, как держать себя в руках и эффективно этими руками орудовать.
- **Опытный:** Этот уровень имеют чрезвычайно хорошо обученные бойцы или ветераны десятков закулисных драк. Персонаж, вероятно, может обучать других практиков боевых искусств, участвовать в турнирах и справляться практически с любым драчуном в местном баре.
- **Эксперт:** Бойцы спецназа или чемпионы MMA имеют Навык на этом уровне. Персонаж с таким уровнем Драки может победить практически любого противника.
- **Мастер:** Персонаж такого уровня является одним из лучших бойцов в мире. Он мог бы быть легендой местного бара, известным мастером искусств или одним из самых смертоносных убийц на Земле.

Вожжение

Вожжение - это широкий навык, используемый для управления любым моторизованным транспортным средством. Он используется для маневрирования и управления автомобилями, мотоциклами и даже лодками. Предполагается, что практически любой современный человек может выполнять базовое вождение в безопасных условиях, даже без этого навыка. Однако, если персонаж ввязывается в погоню или пытается ускользнуть от хвоста, без Вожжения не обойтись. Навык вождения необходим, когда персонаж находится в опасной или стрессовой ситуации, пытается сделать что-то хитрое или едет на очень высоких скоростях.

Если вы хотите, чтобы ваш персонаж также умел пилотировать воздушные суда, необходима специализация.

Примеры действий: Преследование (Ловкость + Вожжение), Трюкачество (Ловкость + Вожжение), Слежка (Сообразительность + Вожжение)

Примеры специализаций: Избегание, Мотоциклы, Пилотирование, Гонки, Трюки

Примеры контактов: Арктический Пилот, Механик, Уличный гонщик

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж с таким уровнем Навыка сохраняет самообладание при движении в опасную погоду или в сложных дорожных условиях, и его довольно сложно сбить с пути. Обладая специализацией пилота, персонаж может управлять небольшими частными самолетами.

- **Профессионал:** Персонаж может легко работать водителем грузовика или таксистом. Пилот такого уровня может управлять практически любым небольшим самолетом и, вероятно, смог бы справиться с пилотированием чего-нибудь покрупнее.

- **Опытный:** Водители гоночных автомобилей и каскадеры обладают таким уровнем навыка. Пилот такого уровня мог обычно без труда пилотирует лайнеры.

- **Эксперт:** На этом уровне персонаж может справиться с погоней на высокой скорости в центре города или проехать через зону боевых действий, не моргнув глазом. Этот уровень характерен для военных пилотов.

- **Мастер:** На земле нет такого транспорта, с которым персонаж не смог бы справиться.

Стрельба

Стрельба обуславливает умение персонажа обращаться с оружием. Навык отражает способность стрелять, обслуживать и идентифицировать любой тип огнестрельного оружия. Этот навык распространяется на пистолеты, дробовики, штурмовые винтовки и другое оружие, с которым может справиться один человек. Навык также охватывает использование такого оружия, как луки и арбалеты. Чаще всего проходящие определенную стрелковую подготовку полицейские и военные обладают этим навыком. Преступники, охотники и любители оружия также владеют им на каком-то уровне. Персонажи с навыком Стрельбы, как правило, хорошо знают законы об оружии и прекрасно понимают, когда могут пустить его в ход.

Примеры действий: Идентификация оружия (Интеллект + Стрельба), Выборогневой позиции (Сообразительность + Стрельба), Прицельный выстрел (Ловкость + Стрельба)

Примеры специализаций: Быстрая стрельба, Пистолеты, Винтовки, Дробовики, Снайпер

Примеры контактов: Владелец оружейного магазина, Местные правоохранительные органы, Снайпер

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж не понимает основы технического обслуживания и безопасного обращения с оружием. Он может быть очень хорошим стрелком на стрельбище, но явно не готов к активным боевым действиям.

- **Профессионал:** Персонаж - неплохой стрелок и часто практикуется. Он может быть охотником или, возможно, сотрудником правоохранительных органов, который постоянно совершенствует свои навыки, но он редко пускал в ход оружие.

- **Опытный:** Персонаж на этом уровне много знает об оружии и является отличным стрелком.



Почти наверняка персонаж уже стрелял в живую цель, а может и не один раз.

•••• **Эксперт:** Снайперы, застрельщики и высококласные военные стрелки, как правило, находятся на этом уровне мастерства. Персонаж невероятно хороший стрелок, будь то на стрельбище или в настоящем бою.

••••• **Мастер:** В мире есть всего несколько десятков стрелков, которые могут сравниться с персонажем в меткости. Он может стрелять из любого оружия практически в любых условиях и имеет все шансы попасть в свою цель.

Кража

Кража охватывает целый спектр противоправных деяний - взлом и проникновение, вскрытие замков, карманные кражи, взлом сейфов и другие подобные действия. Кражам не учат в школах.

В дополнение к криминальным применениям, Кража применяется фокусниками и иллюзионистами. Большинство слесарей также будут иметь хотя бы немного знаний о взломе, поскольку они понимают, как вскрывать замки.

Этот навык предполагает большинство задач, связанных с обходом физических мер безопасности, или ловкость рук, необходимую для того, чтобы залезть в карман или подложить предмет. Навык не подразумевает хакерские и цифровые преступления, а также социальные аспекты мошенничества или отвлечения внимания.

Примеры действий: Обыск дома (Сообразительность + Кража), Взлом замков (Ловкость + Кража), Ловкость рук (Ловкость + Кража)

Примеры специализаций: Системы сигнализации, Взлом и проникновение, Взлом замков, Взлом сейфов, Ловкость рук

Примеры контактов: Владелец Ломбарда, Уполномоченный по УДО, Трехкарточный Дилер.

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж на этом уровне весьма ловок и понимает устройство бытовых дверных замков и навесных устройств, некоторые из них он может даже вскрыть, если повезёт.
- **Профессионал:** Персонаж знает, как обойти электронные системы безопасности, а также способен на мошенничество и разводы. Он может легко проникнуть в большинство домов или офисов.
- **Опытный:** Персонаж, вероятно, некоторое время промышлял криминальными делами. Он может взламывать сейфы, обходить высококласные системы безопасности и проникать в здания с активной охраной.
- **Эксперт:** Персонаж может обходить вокруг пальца других воров так, чтобы они этого не заметили. Он может проникать в элитные хранилища и охраняемые объекты.

••••• Персонаж этого уровня сродни Гарри Гудини. Он может вскрыть любой замок, проникнуть в охраняемые помещения Пентагона и снять очки с лица прохожего так, чтобы он этого не заметил.

Скрытность

Скрытность - это умение персонажа оставаться избегать внимания, оставаться невидимым и неуслышанным. Навык включает в себя незаметное перемещение, смешивание с толпой, а также использование отвлекающих маневров. Любое средство, которое персонаж использует, чтобы не быть замеченным задействует этот навык.

Примеры действий: Сбросить хвост (Сообразительность + Скрытность), Слежка (Сообразительность + Скрытность), Прокрасться (Ловкость + Скрытность)

Примеры специализаций: Толпа, Прятки, Незаметное Передвижение, Слежка, Преследование

Примеры контактов: Грабитель, Охранник с прежней работы

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж знает, как найти темный угол, чтобы спрятаться, или как смешаться с толпой.
- **Профессионал:** На этом уровне персонаж может следовать за кем-то незаметно, или проскользнуть мимо охранника.
- **Опытный:** Персонаж сам решает, кому он являет себя, а кому нет. Он может ускользнуть от людей, активно разыскивающих его и избавиться от хвоста за считанные секунды.
- **Эксперт:** Персонаж может камер слежения в центре Лондона. Он может исчезнуть из поля зрения в считанные мгновения.
- **Мастер:** На этом уровне мастерства персонаж фактически призрак. Его почти невозможно найти или проследить, если он сама этого не позволит. Он может спрятаться в открытом поле или незаметно подойти к бдительному охраннику сзади.

Выживание

Выживание представляет собой накопленные умения и знания персонажа о жизни в условиях нехватки ресурсов. Он знает, как найти укрытие, добыть еду и вынести суровые условия. Навык выживание используется, чтобы найти чистую питьевую воду или охотиться на животных, строить простые сооружения и разводиться огонь. Навык Выживания не ограничивается дикой природой или сельской местностью. Его также можно использовать для выживания в городских условиях, когда у персонажа нет цивилизованного способа добыть еду или кров.

Навык Выживания не включает взаимодействия с животными, кроме охоты. Персонаж может выслеживать животное, но без навыка Знание Животных мало что понимает в поведении.

Примеры действий: Поиск пищи (Сообразительность + Выживание), Охота (Сообразительность + Выживание), Сон под открытым небом (Выносливость + Выживание)

Примеры специализаций: Добыча еды, Охота, Навигация, Укрытие, Погода

Примеры контактов: Бездомный, Выживальщик, Бой-скаут

Уровни:

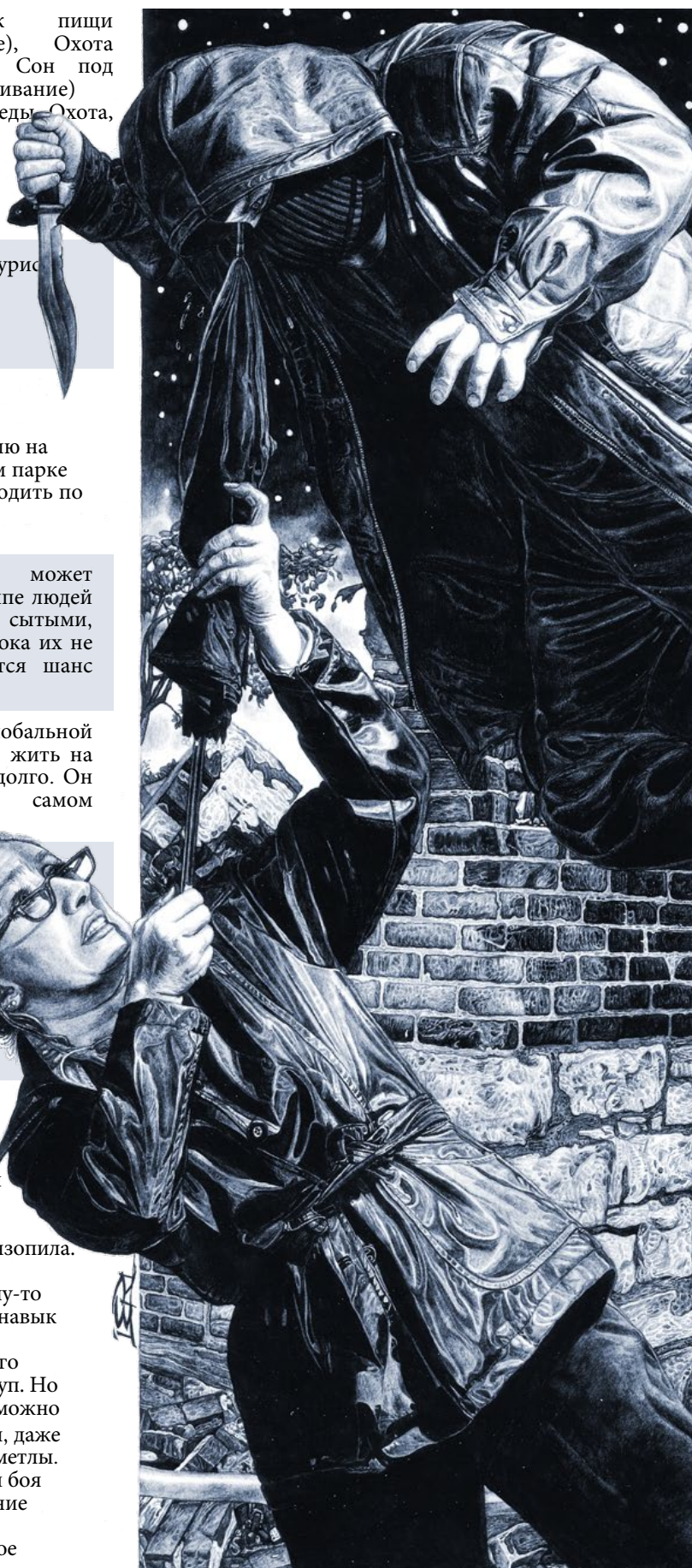
- **Новичок:** Персонаж обычный турист или выживальщик-любитель. Он может позаботиться о себе, заблудившись в пустыне на несколько дней.
- **Профессионал:** Персонаж провел много времени в глуши. Возможно, он ездил в экспедицию на Аляску, работал в национальном парке или был вынужден неделями бродить по улицам.
- **Опытный:** Персонаж может позаботиться о небольшой группе людей в глуши, поддерживая их сытыми, здоровыми и в безопасности, пока их не найдут или у них не появится шанс вернуться к цивилизации.
- **Эксперт:** Если не случится глобальной катастрофы, персонаж сможет жить на подножном корму бесконечно долго. Он может позаботиться о самом необходимом.
- **Мастер:** Персонаж такого уровня навыка может быть брошен посреди пустыни без снаряжения. Он знает, как выжить в самых суровых условиях.

Холодное оружие

Навык Холодного Оружия - определяет умение обращаться с ручными видами оружия. Персонаж с этим навыком может эффективно использовать ножи, мечи, бейсбольные биты или даже импровизированное оружие - цепь или бензопила. Если вы используете оружие (отличное от пистолета или лука), чтобы причинить кому-то вред, Холодное Оружие - это подходящий навык для применения.

Как правило, огнестрельное оружие намного опаснее, но не всегда к нему у вас есть доступ. Но вы почти всегда можете найти что-то, что можно использовать в качестве холодного оружия, даже если это что-то вроде отвертки или ручки метлы.

Примеры действий: Определение стиля боя (Интеллект + Холодное Оружие), Устрашение (Ловкость + Холодное Оружие), Оценка противника (Сообразительность + Холодное Оружие)



Примеры специализаций: Дубинки, Фехтование, Импровизированное Оружие, Ножи, Мечи

Примеры контактов: Инструктор по Фехтованию, Бандит, Реконструктор-пятнашник

- **Новичок:** На этом уровне персонаж знает, как правильно держать и применять оружие, а также понимает основы защиты. Он знает, как держать себя в руках в бою, и может постоять за себя во время дуэли.
- **Профессионал:** Персонаж этого имеет отличную подготовку, или боевой опыт, и знает, как наверняка вывести оппонента из боя.
- **Опытный:** Персонаж может использовать практически любой предмет как оружие и может успешно участвовать в турнирах или научить другого обращаться с оружием.
- **Эксперт:** Персонаж чрезвычайно опасен в ближнем бою и может противостоять лучшим фехтовальщикам мира. Он знает все нюансы боя и техники.

••••• **Мастер:** Персонаж такого ранга действительно способен совершать подвиги, сродни легендарным рыцарям и мушкетёрам из старых историй.

Социальные Навыки

Социальные навыки предполагают применение обаяния, этикета и шарма персонажа. Как правило, умение обуславливается не столько формальным обучением, сколько сочетание врожденного таланта и опыта общения с другими.

Социальные навыки иногда сочетаются с Физическими или Ментальными Атрибутами, например, когда вы бросаете Силу + Запугивание для демонстрации силы.

Знание животных

Навык подразумевает понимание персонажем поведения животных. Персонаж может использовать этот Навык для дрессировки животных, успокоения испуганных или раненых животных или для борьбы с жестокими и агрессивными существами. Персонаж понимает, как животные думают и ведут себя, будь то благодаря интуиции или аналитическому мышлению.

Примеры действий: Дрессировка (Самообладание + Знание животных), Запугивание (Харизма + Знание животных), Успокаивание (Харизма + Знание животных).

Примеры специализаций: Собаки, Скот, Лошади, Дрессировка, Дикие Животные

Примеры контактов: Безумная Кошатница, Родео-тренер, Ветеринар

Уровни:

- **Новичок:** На этом уровне персонаж умеет ухаживать за питомцами и в целом знает повадки обычных домашних животных.

Он может подружиться с любым домашним животным и может установить хорошие отношения с большинством неагрессивных диких зверей.

- **Профессионал:** Персонаж подходит к уходу на профессиональном уровне. Он знает, как обращаться и дрессировать животных - собак и лошадей, и имеет некоторое представление о том, как укрощать диких зверей.

- **Опытный:** Персонаж может легко приручить любое домашнее животное и, похоже, обладает особой эмпатией к зверям, он понимает что они чувствуют и желают.

- **Эксперт:** Персонаж может обучать животных выполнять действия, выходящие далеко за рамки их обычного поведения. Он может тренировать боевых или цирковых лошадей, или даже дрессировать диких животных.

- **Мастер:** Персонаж может практически разговаривать с животными. Он является экспертом в понимании диких особей и может успокоить или утихомирить разъяренного медведя или охотящуюся пуму.

Эмпатия

Эмпатия - это способность персонажа определять и "пропускать через себя" чувства других людей. Эмпатия может представлять собой тщательное наблюдение за языком тела, тоном и другими сигналами, или это также может быть инстинктивное чувство, которое персонаж не осознает. Навык может помочь персонажу почуять обман или неуверенность, а также определить настроение своей цели. Эмпатия не диктует герою вести себя дружелюбно или сострадательно. Навык эмпатии - это просто способность понимать эмоции, которые испытывает кто-то, и распознавать их корни.

Примеры действий: Определить намерения (Сообразительность + Эмпатия), Почувствовать Обман (Сообразительность + Эмпатия), Успокоение (Манипулирование + Эмпатия)

Примеры специализаций: Скрытые чувства, Успокаивание, Эмоции, Ложь, Мотивы

Примеры контактов: Друг-жилетка, Полицейский профайлер, Студент-психолог

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж чаще всего нравится людям, о нём хорошо отзываются и часто спрашивают его совета по ряду вопросов.
- **Профессионал:** Персонаж может быть психотерапевтом или социальным работником. Он всегда может распознать недоговаривание и преуспеивает в вытягивании правды.
- **Опытный:** Персонаж глубоко понимает чувства и причины конкретного поведения других, даже незнакомых людей.

**** **Эксперт:** Персонаж может вывести на чистую воду даже самых осторожных людей. Даже мельчайшие детали поведения человека могут быть ключом к пониманию его замысла.

***** **Мастер:** Человек - открытая книга, и персонаж может её прочесть. Люди часто обвиняют персонажа в том, что он умеет читать мысли.

Экспрессия

Экспрессия - это умение персонажа передавать свои мысли и эмоции. Навык включает письменное и устное самовыражение, искусство, такое как живопись или скульптура, и такие сценические активности, как актерское мастерство, музыка и танцы. Персонаж может использовать навык, чтобы сочинить песню или стихотворение, написать книгу или подобрать правильные слова для зажигательной речи. Существует некоторое пересечение Экспрессии и Ремесла. Экспрессия обычно используется при попытке создать произведение искусства, в котором ключевую роль играют эмоции, а Ремесло - при конструировании моделей и дизайн проектов.

Примеры действий: Стихосложение (Сообразительность + Экспрессия), Танцы (Ловкость + Экспрессия), Ораторство (Харизма + Экспрессия)

Примерные специализации: Танцы, Журналистика, Сочинительство, Живопись, Устные Выступления

Примеры контактов: Журналист-расследователь, Автор политических речей, Поэт-Затворник

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж обладает поставленной речью, отличным музыкальным слухом или неоспоримым художественным талантом и способностью к самовыражению.
- **Профессионал:** Персонаж может работать клубным музыкантом или местным репортером. Он владеет языком и орудует словом, точно верным клинком.
- **Опытный:** На этом уровне навыка слова и движения персонажа могут передавать чувства с удивительной ясностью. Его выступления и речи впечатляют и вдохновляют.
- **Эксперт:** Персонаж может быть автором бестселлеров, композитором из топ-20 или автором президентских речей.
- **Мастер:** Речи или выступления такого персонажа могли бы войти в историю. У него есть сила влиять на каждого, кто слышит его.

Запугивание

Запугивание - это искусство использования страха, в убеждении других людей следовать вашей указке. Персонаж может использовать этот навык для угроз, допросов, шантажа или откровенной демонстрации силы. Навык может убедить противников отказаться от конфронтации, раскрыть информацию, которой они не хотят делиться, или заставить их сотрудничать вопреки здравому смыслу. Навык не может изменить их мнение, но, безусловно, может изменить их поведение.

Примеры действий: Демонстрация силы (Сила + Запугивание), Пронзительный взгляд (Харизма + Запугивание), Шантаж (Манипулирование + Запугивание)

Примеры специализаций: Угрозы, Допрос, Уничтожающий Взгляд, Попытки, Шантаж

Примеры контактов: Крутой Парень из Бара, Влиятельный начальник, Полицейский Следователь

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж всегда выигрывает состязание в гляделки, его верно подобранные слова могут вывести из себя и заставить надеть глупостей.
- **Профессионал:** Персонаж точно знает, когда нужно горланить, а когда заткнуться и позволить тишине работать на него. Люди склонны отступать, когда персонаж злится. Он может заставить их делать, что ему нужно.
- **Опытный:** Персонаж способен обратить огонь любого конфликта льдом одним лишь взглядом.
- **Эксперт:** Самые крутые преступники сдаются после десяти минут допроса такого персонажа. Он может заставить других освободить помещение, не сказав и слова.
- **Мастер:** Одно слово и взгляд персонажа может обратить в бегство офицеров или наемных убийц.

Убеждение

Убеждение определяется применением аргументов, обаяния и авторитета, чтобы изменить мнение и повлиять на поведение других. Убеждение может подкрепляться холодным расчетом, пламенной речью или обращением к эмоциям или низменным инстинктам. В отличие от Запугивания, суть Убеждения не просто в том, чтобы заставить персонажа изменить свое поведение, а в том чтобы изменить его отношение и суждение относительно чего-то.

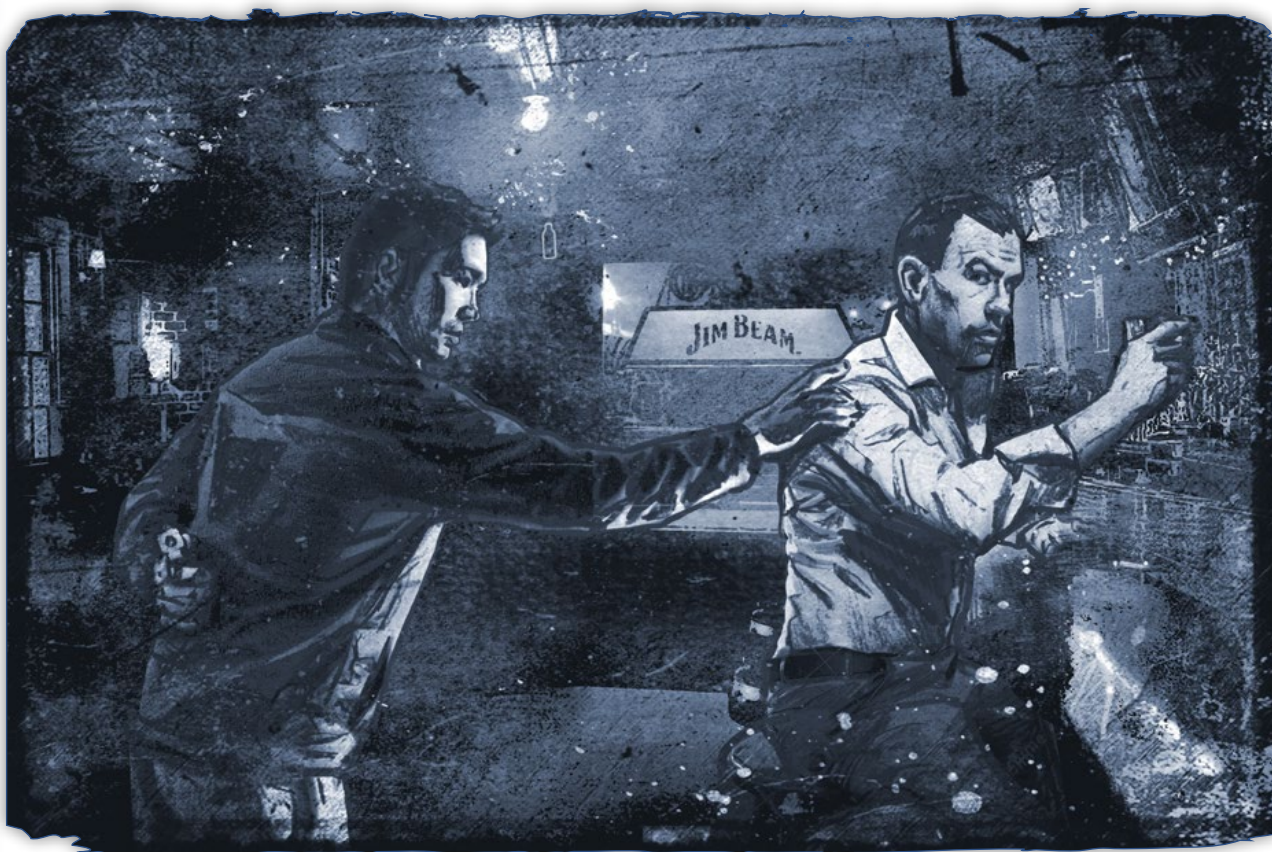
Примеры действий: Объяснение (Манипулирование + Убеждение), Мольба (Харизма + Убеждение), Соблазнение (Манипулирование + Убеждение)

Примеры специализаций: Переговоры, Вдохновение, Маркетинг, Соблазнение, Проповеди

Примеры контактов: Продавец Автомобилей, Военный психолог, Судебный юрист

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж всегда отлично подбирает нужные слова. Он преуспевает в поиске веских аргументов и знает, как использовать их, чтобы получить то, что он хочет.
- **Профессионал:** Персонаж может быть профессиональным продавцом или судебным адвокатом. Если у него есть немного времени, он всегда сможет найти тактику, которая заставит оппонента понять и принять его точку зрения.
- **Опытный:** Персонаж регулярно бьет рекорды продаж. Он может заставить людей усомниться даже в прочно укоренившихся убеждениях.



**** **Эксперт:** На этом уровне персонаж знает, как заставить людей желать того же, что и он. Он понимает, как обойти психологические барьеры человека и убедить его в вещах, о которых он обычно даже не задумывается.

***** **Мастер:** Персонаж может убедить кого угодно практически в чем угодно, по крайней мере, на короткое время. Даже твердая вера и душевные опоры, могут быть подвергнуты сомнению словами персонажа.

Общение

Навык Общения - это искусство вести светскую беседу, знание вежливых жестов и умение вписываться в общество других людей. Он отражает способность взаимодействовать с людьми в самых разных социальных условиях, от дешёвых баров до государственных приёмов. Навык включает общение с группами людей и подобающее поведение - дружелюбие, этикет в конкретных условиях. Персонаж с высоким уровнем Общения - душа компании.

Примеры действий: Кутеж (Манипулирование + Общение), Приспособляемость (Сообразительность + Общение), Привлечение внимания (Харизма + Общение)

Примеры специализации: Завсегдатай баров, Кампусные вечеринки, Официальные мероприятия.

Примеры контактов: Дипломат, Собутыльник, Светская львица

Уровень:

- **Новичок:** Персонаж на этом уровне знает, обеденный этикет и знает нормы приличия,

он в целом может не ударить в грязь лицом и на вечеринках, и на званых ужинах.

- **Профессионал:** Персонаж может изящно вписаться практически в любую компанию.

- **Опытный:** Персонаж часто получает приглашения на вечеринки, он желанный гость, поскольку умеет завести людей.

- **Эксперт:** Персонаж определяет мероприятия. Вечеринка без него не вечеринка, а обед лишь унылый приём пищи. Присутствие персонажа раскрепощает.

- **Мастер:** Персонаж может быть шпионом или высокопоставленным дипломатом. Кажется, он всегда точно знает, чего ожидать от разговора и как реагировать, включая те моменты, когда действовать за рамками этикета - лучший способ вписаться в нее.

Уличное чутьё

Персонаж с навыком Уличное чутьё понимает, чем живёт город, он знает законы улиц, умеет выживать в урбанистическом мире. Он хорошо знает местность, знает, к кому обратиться за информацией или помощью, и знает, где можно найти укрытие. Персонажи с этим навыком владеют особыми связями, знаниями черного рынка и преступного мира. Это важный навык для любого персонажа-преступника, которому не только следует скрываться от преследования, но и выбрать верную сторону в конфликте мафии.

Примеры действий: Поиск пути (Сообразительность + Уличное чутьё), Добыча информации (Манипулирование + Уличное чутьё), Чёрный рынок (Манипулирование + Уличное чутьё)

Примеры специализаций: Черный рынок, Банды, Ориентирование, Слухи, Работа под прикрытием

Примеры контактов: Бармен в Неблагополучном районе, Барыга, Коп под прикрытием

Уровни:

- **Новичок:** Персонаж очень хорошо знает свой район и знает, к кому обратиться, чтобы получить необходимую ему информацию.
- **Профессионал:** Персонаж знает, где бросить горящую машину, чтобы её не нашли, и кто может оказать конкретную незначительную услугу.
- **Опытный:** Инсайдеры и настоящие звезды уличной сцены обладают этим уровнем навыка. Персонаж знает, кто есть кто в городе и как нужно общаться с конкретными людьми, чтобы не нажить себе проблем.
- **Эксперт:** Персонаж никогда не теряется в своем городе. Это его город. Он знает всех, и все знают его.
- **Мастер:** В городе нет ни одного секрета, который не смог бы раскрыть персонаж. Персонаж такого уровня не просто знает, к кому обратиться - порой люди сами обращаются к нему, чтобы помочь или получить помощь.

Обман

Обман - это тонкое и коварное искусство. С помощью хитрости персонаж может убедительно лгать, распознавать, когда ему лгут, или вкладывать тайный смысл в сказанное. Он может скрывать свои собственные мотивы и эмоции. Как правило, этот навык используется, чтобы обмануть других, но некоторые персонажи приобретают его, чтобы избежать обмана самих себя.

Примеры действий: Соккрытие Эмоций (Самообладание + Обман), Иносказание (Сообразительность + Обман), Ложь (Манипулирование + Уловка)

Примеры специализаций: Распознавание лжи, Соккрытие эмоций, Многоходовки, Дезинформация

Примеры контактов: Мошенник, Нечестный политик, Непризнанный Актер

Уровень:

- **Новичок:** У персонажа непроницаемое бесстрастное лицо, сложно понять о чем он думает.
- **Профессионал:** На этом уровне персонаж может хорошо блефовать или обманывать, часто незаметно для жертвы, которая отнюдь не сразу распознаёт обман..
- **Опытный:** Персонаж с таким уровнем навыка способен сплести паутины лжи,

контролировать её и вести двойную игру. Даже подозрительные люди не могут определить, лжёт ли он.

- **Эксперт:** Этот персонаж может вести игры в долгую, стильно одурачивая своих соперников. Он может солгать в лицо даже не дрогнув

- **Мастер:** Все любят персонажа и доверяют ему. *Каждый.*

Преимущества

Преимущества являются уникальные способности и активы персонажа. Они могут включать все, что угодно, от богатств до сверхъестественной способности нокаутировать своих противников.

Переименование

У каждого Преимущества есть название, соответствующее его функции. Если вы хотите скорректировать Преимущество, сохраняя при этом его механику, дайте ему другое название. Например, Слуга(и) подразумевает множество видов прислужников. Тем не менее, вы можете назвать его Охранник, и хотя по механике Преимущество не изменилось, смысл всё же меняется. Впечатляющая Внешность с таким же успехом можно было бы назвать Сексапильной, Брутальной или Достойной, и она давала бы точно такие же бонусы с точки зрения механики. Подумайте о переименовании и уточнении части Преимуществ, чтобы помочь еще больше детализировать вашего персонажа.

Стилевые Преимущества

Преимущества, отмеченные как *Стилевые*, позволяют получить доступ к специализированным маневрам. Каждый маневр является необходимым условием для следующего в последовательности. Поэтому, если Стилевое Преимущество имеет маневры в три и четыре очка, вы должны сначала приобрести версию маневра за три очками, до того как получите доступ к четвертой.

Незыблемость Преимуществ

Несмотря на то, что Преимущества дополнительно детализируют персонажа и его предысторию, они являются его капиталом, неким ресурсом и вектором совершенствования с точки зрения игромеханики. Преимущества отнюдь не незыблемы, персонаж может их лишиться. Слуг можно убить. Наставники могут потерять терпение и перестать делиться мудростью. Таким образом, Преимущества - это временные ценности, которым и располагает персонаж. В конце любой главы, где ваш персонаж потерял Преимущества, вы можете заменить их другими.

Например, у вашего персонажа был Слуга за три очка - верная собака, ставшая жертвой лесного монстра. В конце главы вы можете перераспределить очки от Слуги. Вы можете приобрести Безопасное место, чтобы укрыться от монстра.

При смене Преимущества подумайте о том как это событие соотносится с историей. Новое Преимущество должно быть обосновано каким-то изменением в жизни персонажа. Рекомендуются выбирать поверхностные (одно-два очка), не слишком весомые преимущества для приобретения их в ходе истории. С разрешения Рассказчика вы можете добровольно "обналичить" Преимущество и заменить его Опытом. Подобная процедура не может служить "обменом валют". Но если Преимущество исчерпало себя и больше не имеет смысла для персонажа, вы можете использовать эти очки в иных целях.

Такие Преимущество, как Амбидекстр, Эйдетическая память и различные Преимущества Боевых Стилей отражают способности и знания, которыми обладает ваш персонаж - от нельзя так просто избавиться.

Ментальные Преимущества

Эксперт в области ,(●)

Требование: Решительность ●● и Специализация

Эффект: Ваш персонаж необычайно компетентен в какой-то области. Выберите специализацию, на которую влияет это Преимущество. Вместо бонуса +1, специализация дает бонус +2.

Здравый смысл ,(●●●)

Эффект: Персонаж отличается исключительной осторожностью и прагматизмом. Прежде чем что-либо предпринять, он уделяет несколько секунд тщательному анализу ситуации. Один раз за главу, как немедленное действие вы можете задать один из следующих вопросов о задании или курса действий. Бросьте Сообразительность + Самообладание. Если бросок успешен, Рассказчик должен ответить по мере своих способностей. Если провален, вы не получаете ответа. При исключительном успехе вы можете задать дополнительный вопрос.

- Какой самый худший выбор?
- Какой шанс проиграть?
- Какой самый безопасный выбор?
- Я гоняюсь за бесполезной зацепкой?

Чувство Опасности ,(●●)

Эффект: Вы получаете модификатор +2 на проверки Сообразительности + Самообладания, позволяющие заметить надвигающуюся угрозу (засаду).

Рефлексы вашего персонажа отточены до такой степени, что его вряд ли может что-то шокировать.

Чувство направления ,(●)

Эффект: Персонаж обладает врожденным чувством направления и всегда осознаёт своё местоположение. Он всегда знает, в каком направлении идти, и никогда не страдает от штрафов за то, что не может сориентироваться или найти верную дорогу.

Эйгетическая память ,(●●)

Эффект: Персонаж вспоминает события и детали с предельной точностью. Вам не нужно выполнять броски для того, чтобы персонаж вспомнил прошлое. Он получает бонус +2 к проверкам, основанным на Интеллекте + Самообладании при попытке вспомнить какие-то определённые детали

Энциклопедические знания(●●)

Эффект: Выберите Навык. Благодаря погружению в академические кружки, поп-культуру или одержимости хобби, ваш персонаж собрал бесчисленное количество фактов на эту тему, даже если он не имеет точки в Навыке. Вы можете сделать бросок Интеллект + Сообразительность в любое время, когда ваш персонаж имеет дело со сферой своих интересов. При успешном броске Рассказчик должен дать относящийся к делу факт или деталь. Ваш персонаж знает этот факт, но вы должны объяснить в рамках прошлого своего персонажа, почему он это знает. Например для *Энциклопедических знаний: Медицина* - "Вы помните это из шоу, когда доктор сказал, что это не проявляется до наступления половой зрелости?"

Чутьё на странности ,(●●)

Требование: Решительность ●●, Оккультизм ●

Эффект: Хотя персонаж не обязательно обладает широкими познаниями о сверхъестественном, он понимает что конкретно "эта штука" не от мира сего.

Просматривая улики, он может определить, имеют ли они естественное или сверхъестественное происхождение. Бросьте Интеллект + Самообладание. При успехе, Рассказчик должен сказать вам, если в сцене участвовало нечто сверхъестественное и дать кусочек найденной информации, которая будет подтверждать ответ. При исключительном успехе, он должен натолкнуть вас на мысль какой-то байкой по теме - о типе существ. Если инцидент вызван естественными причинами, исключительный успех дает вам продолжительный бонус +2 на все броски по расследованию этого события из-за абсолютной уверенности в приземленности произошедшего.

Быстрые рефлексы ,(● до ●●●)

Требование: Сообразительность ●●● или Ловкость ●●●

Эффект: +1 Инициатива за очко

Рефлексы вашего персонажа впечатляют и поражают; он всегда быстро реагирует на ситуацию.

Хороший Тайм-менеджмент ,(●)

Требования: Образование ●● или Наука ●●

Эффект: Ваш персонаж имеет огромный опыт в управлении сложными задачами, выполнением графиков и соблюдением сроков. Когда вы предпринимаете продолжительное действие, вдвое сокращайте время, необходимое между бросками

Хolistическая медицина ,(●)

Эффект: Персонаж имеет навыки нетрадиционных методов лечения. И хотя ученые умы насмехаются над этими методами, персонаж может оказать простую медпомощь естественными средствами. Вы знаете, какие травы могут остановить инфекцию, и какие минералы

могут предотвратить болезнь. До тех пор, пока ваш пациент не страдает от штрафов, полученных от летальных или агравированных ран, вам не требуется традиционного медицинского инструментария для стабилизации состояния и лечения травм. Имея доступ к лесу, теплице или другим ресурсам разнообразной флоры, бросьте Сообразительность + Выживание, что позволит вашему персонажу собрать необходимые материалы.

Неукротимый ,(•••)

Требования: Решительность •••

Персонаж обладает железной волей. Сверхъестественным силам сложно повлиять на его поведение. Он может устоять перед вампирским контролем разума, перед чарами ведьмы или перед устрашением призрака. Каждый раз, когда сверхъестественное существо пытается влиять на мысли и эмоции персонажа, добавляйте два кубика к броску состязания. Если требуется бросок сопротивления, вычтите два кубика из броска монстра. Важно уточнить, что это влияет только на психическое влияние и манипуляции сверхъестественного происхождения. Вампир с хорошим значением Манипулирования + Убеждение по-прежнему будет хорошо влиять на персонажа, используя приземленные обманки.

Междисциплинарная специализация ,(••)

Требования: Навык уровня ••• или выше со специализацией

Эффект: Выберите Специализацию, которая уже есть у персонажа при приобретении этого Преимущества. Вы можете применить +1 от этой специализации на любой Навык, в котором есть хотя бы одно очко, при условии, что это имеет смысл. Например, врач со Специализацией Анатомия может использовать свои знания в бою.

Детективный метод ,(••)

Требования: Выбранный Навык •••+

Эффект: У вашего персонажа есть одна особая способность, которая помогает ему в расследованиях. Выберите Навык, приобретая это Преимущество; делая броски, чтобы найти Улики (см. стр. 79), он достигает исключительного успеха при трех успешных результатах вместо пяти. Кроме того, улики, найденные с помощью этого Навыка, получают один дополнительный элемент. Ничто не мешает вам приобрести это Преимущество несколько раз для расширения его действия на другие Навыки.

Чутьё на улики ,(• до •••••)

Требования: Сообразительность •••, Расследование •••

Эффект: Персонаж настоящий Шерлок Холмс. Вместо того, чтобы пытаться искать Улики как обычно (см. стр. 79), персонаж обнаруживает несколько Улик за одно действие. Максимальное число улик равно либо уровню этого Преимущества, либо успехам, полученным при непосредственном сборе улик – в зависимости от того, что меньше.

Только первая Улика получает возможные уточнения; другие Улики, добытые при помощи Преимущества получают только по одному элементу.

Язык ,(••)

Эффект: Персонаж владеет дополнительным языком, помимо своего родного. Определяйте язык каждый раз, когда вы приобретаете это Преимущество. Персонаж может говорить, читать и писать на выбранном языке.



Библиотека ,(• go ••••)

Ваш персонаж имеет доступ к архиву сведений по той или иной теме. Когда покупаете это Преимущество, выберите Ментальный Навык. Библиотека расширяет ваш кругозор в этом Навыке.

При любом долгосрочном броске этого Навыка, добавляйте очко этого Преимущества. Это Преимущество может быть приобретено несколько раз, на разные Навыки. Польза от этих Преимуществ может быть разделена между различными персонажами, с их разрешения.

Медитативное сознание ,(•, ••, или ••••)

Эффект: Медитация персонажа помогает ему гораздо лучше, чем другим. Версия за одно очко позволяет персонажу не получать штрафа за окружение во время медитации (см. стр 75), и даже штрафа за ранения.

В версии за два очка, при успешной медитации персонаж получает бонус +3 к любым броскам Решительности + Самообладания в течение того же дня, поскольку он настраивает себя игнорировать ментальные угрозы извне.

На уровне четырех очков персонажу нужен только один успех, чтобы получить преимущества медитации в течение дня, вместо четырех по умолчанию.

Многоязычный ,(•)

Эффект: Персонаж имеет дар к обучению языкам. Каждый раз, когда вы приобретаете это Преимущество, выберите два языка. Ваш персонаж может свободно говорить на этих языках. С броском Интеллекта + Сообразительности, он может понимать смысл написанного.

Если вы приобретаете Преимущество Язык, скорректируйте имеющееся Преимущество Многоязычный. Например, если у вас есть Многоязычный (французский, итальянский), и приобретается Язык (итальянский), вы можете взять Многоязычный (французский, португальский).

Терпеливый ,(•)

Эффект: Персонаж знает, как задать темп и находит время, чтобы сделать работу с первого раза. Когда персонаж совершает длительное действие, вы можете сделать на два дополнительных броска больше, чем этого позволяет ваш Атрибут + Навык.

Профподготовка ,(• go •••••)

Эффект: Персонаж прошёл интенсивную подготовку для получения конкретной профессии, которая дает ему определенные привилегии. При выборе этого Преимущества выберите или создайте Профессию для своего персонажа (см. боковую панель). Отметьте два Активных навыка на листе вашего персонажа. Преимущества Профподготовки напрямую связаны с этими Активными навыками.

- **Налаживание связей:** на первом уровне Профподготовки, ваш персонаж устанавливает связи в выбранной области. Возьмите две точки в контактах, отражающих эту область.

- **Продолжение обучения:** В результате практики в определенной области, ваш персонаж стремится к большим успехам. Когда вы делаете броски, связанные с Активными Навыками, к ним применяется свойство 9 снова.

- **Широта знаний:** В связи с продвижением в своей области, персонаж овладевает ценнейшими навыками и умениями. Выберите третий Активный Навык и возьмите две Специализации в Активных Навыках.

- **Обучение на рабочем месте:** Персонаж имеет доступ к учебно-методическим пособиям и наставникам. Возьмите очко в Активном Навыке. Всякий раз, когда вы приобретаете очко Активного Навыка, персонаж достигает Вехи.

- **Рутин:** С таким большим опытом в своей области, Активные Навыки персонажа настолько отточены, что он почти гарантированно преуспевает. Перед броском потратьте очко Воли, чтобы использование Активного Навыка стало машинальными. Это позволит перебросить все проваленные кости в первом броске.

Терпимость к Биологии ,(•)

Требования: Решительность •••

Эффект: Большинство людей не выдерживают вида крови, других био-жидкостей или экзотической биологии. Персонаж достаточно на это посмотрелся, чтобы не выворачивало желудок. В то время, как другие персонажи должны сопротивляться шоку или физическому отвращению от вида отвратительного и нездорового, такому персонажу все по боку. Вам не нужно делать бросков Самообладания, Выносливости или Решительности на сопротивление шоку. Это не значит, что персонаж иммун к страху, он просто принимает природу во всех ее проявлениях

Профессиональный наблюдатель ,(•,или •••)

Требования: Сообразительность ••• или Самообладание •••

Эффект: Ваш персонаж потратил годы на полевую работу, отлавливая мельчайшие детали и откапывая секреты. Он может и не иметь больше шансов найти что-то, но у него больше шансов найти что-то важное. Каждый раз, когда вы делаете бросок на Восприятие (обычно это Сообразительность + Самообладание), вы получаете выгоду от свойства 9 снова. Версия за три очка даёт свойство 8 снова.

Во власти порока ,(••)

Эффект: Персонаж является одним из худших примеров человечности в Мире Тьмы. У него есть два Порока, однако он по-прежнему восстанавливает только один пункт Воли за сцену.

Добродетельный ,(••)

Эффект: Ваш персонаж является лучом светом в Мире Тьмы. У него есть две Добродетели. Ограничение на восстановление Воли остаются прежними, но от вас зависит, какую Добродетель использовать в конкретном случае.

Профессии

Список наиболее распространенных профессий и их Активных навыков. Создавайте свои профессии и подбирайте Активные навыки на своё усмотрение. Например, ваш Полицейский может быть более опытным в Политике и Запугивании, чем в Стрельбе и Уличном чутьё.

Профессия	Активные Навыки
Преподаватель	Образование, Наука
Художник	Ремесло, Экспрессия
Атлет	Атлетика, Медицина
Полицейский	Уличное чутьё, Стрельба
Преступник	Кража, Уличное чутьё
Детектив	Эмпатия, Расследование
Доктор	Эмпатия, Медицина
Инженер	Ремесло, Наука
Хакер	Компьютер, Наука
Наёмный убийца	Стрельба, Скрытность
Журналист	Экспрессия, Расследование
Разнорабочий	Атлетика, Ремесло
Оккультист	Расследование, Оккультизм
Политик	Политика, Обман
Специалист	Образование, Убеждение
Лидер секты	Образование, Оккультизм
Учёный	Расследование, Наука
Аристократ	Политика, Общение
Каскадер	Атлетика, Вождение
Выживальщик	Знание жив., Выживание
Солдат	Стрельба, Выживание
Техник	Ремесло, Расследование
Бандит	Драка, Запугивание
Бродяга	Уличное чутьё, Выживание

Физические Преимущества

Амбидекстрия ,(••••)

Эффект: Персонаж не получает штрафа -2 к броскам на использование второго оружия или на выполнение других действий второй рукой. Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.

Автомобильный мастер ,(••)

Требование: Ремесло •••, Вождение •, Наука •

Эффект: Персонаж настоящий гений тюнинга. При определении того, сколько модификаций он может добавить к транспортному средству (см. стр. 98), утройте количество очков Ремесло (вместо удваивания). Таким образом, персонаж с Ремеслом •••• может сделать 12 модификаций вместо восьми. Кроме того, любые соответствующие Ремесленные специализации добавляют еще одну потенциальную модификацию к общему количеству.

Рисковый водитель ,(•• или ••••)

Требования: Вождение •••

Эффект: Персонаж ас в управлении, и когда он за рулем, ничто не заставит его потерять концентрацию. Пока он не предпринимает других действий, кроме вождения, добавьте его Самообладание к любому броску на Вождение. Версия за три очка позволяет разыгрывать Вождение как рефлекторное действие один раз за раунд.

Разрушитель ,(• go ••••)

Требование: Сила ••• или Интеллект •••

Эффект: Персонаж имеет врожденную способность определять слабые места в объектах. При повреждении объекта, он игнорирует одно очко Прочности, за каждое очко этого Преимущества.

Гуттаперчевый ,(•••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Персонаж, возможно, был акробатом, или много времени уделял йоге. Он может вывихивать суставы, когда это необходимо. Он автоматически выбирается из любых (естественного происхождения) пут, без броска. Во время борьбы, вычтите его Ловкость из любых бросков перебарывания противника, пока персонаж не предпринимает никаких агрессивных действий.

Быстроногий ,(• go ••••)

Требование: Атлетика ••

Эффект: Персонаж удивительно быстро передвигается, гораздо быстрее чем должен, с виду. Каждый уровень повышает Скорость на +1. Кроме этого, любой, кто его преследует получает штраф -1 за очко, на любые броски, чтобы догнать.

Гигант ,(••••)

Эффект: Персонаж воплощенный исполин. Ее рост значительно превышает шесть футов, и толпа расступается, когда она приближается. У него 6-й размер, и он получает +1 Здоровья. Доступно только при создании персонажа.

Недостаток: Покупка одежды - это кошмар. Перемещение в узких пространствах в лучшем случае затруднено.

Крепкий ,(• go ••••)

Требование: Выносливость •••

Эффект: Тело персонажа выносливее, чем у других. Добавляйте очки этого Преимущества к сопротивлению болезням, ядам, голоданию, потере сознания и даже удушью.



Гончая ,(•)

Требования: Атлетика •••, Сообразительность •••, Выносливость •••

Эффект: Ваш персонаж полностью раскрывается в погонях; охота у него в крови. Когда персонаж участвует в погоне, причем не важно в чьей роли (см. стр. 84), он получает эффект исключительного успеха при трех успехах вместо пяти.

Железная стойкость ,(• go ••••)

Требования: Выносливость ••• или Решительность •••

Эффект: Каждое очко устраняет отрицательный модификатор (один к одному) при сопротивлении эффектам усталости или травмы. Например: Персонаж с Железной стойкостью •• способен игнорировать до -2 штрафа, вызванного усталостью. Преимущество также нейтрализует последствия штрафов за ранения. Итак, если все ячейки здоровья вашего персонажа заполнены (что обычно налагает штраф -3 на его действия), и у него есть Железная стойкость •, эти штрафы сокращаются до -2. Это Преимущество не может быть использовано для получения положительных модификаторов действий, только для устранения отрицательных.

Паркур ,(• go •••••, Стилевое)

Требования: Ловкость •••, Атлетика ••

Персонаж - хорошо натренированный ловкач. Паркур это искусство плавного перемещения в городской среде сложными прыжками, скачками, беговыми трюками и

перебрасыванием. Этот вид спорта популяризирован современными боевиками, где персонажи беспрестанно преодолевают заборы, стены, строительную технику, автомобили или еще что-нибудь, что город может поставить на их пути. Каждое очко этого Преимущества дает доступ к стилю.

Отгибание (•): Персонаж инстинктивно реагирует на препятствия, перепрыгивая, перескакивая и подныривая. Во время пешей погони, вычитайте ваш Паркур из требуемого количества успехов, необходимого для того, чтобы догнать кого-то или оторваться. Уменьшайте штрафы за окружение к броскам Атлетики, сообразно очкам Паркура.

Кошачий прыжок (••): Персонаж приземляется с выдающейся грацией. При использовании броска Ловкость + Атлетика для смягчения вреда от падения, ваш персонаж получает один автоматический успех. Кроме того, добавьте уровень Паркура в общее значение снижаемого урона. Паркур не будет смягчать ущерб от падения с критической высоты.

Бег по стене (•••): При подъеме персонаж может пробежать некоторое расстояние вверх, прежде чем ему придется карабкаться. Без броска ваш персонаж преодолевает 10 футов + пять футов за очко Атлетики в качестве мгновенного действия, вместо 10 футов по умолчанию.

Опытный Трейсер (••••): Паркур - неотъемлемая часть персонажа. Потратив очко Воли, вы можете сделать один бросок Атлетики для бега, прыжка или лазания машинальным действием (перебросьте все неудачные кубики один раз). На любом ходу, во время которого вы используете эту способность, вы не можете применять защиту вашего персонажа к встречным атакам.

Беспрепятственность (.....): Верные движения заложены где-то на уровне мышечной памяти персонажа. Он может двигаться, не думая, в состоянии, подобном трансу. Персонаж должен успешно медитировать (см. стр. 75), чтобы обрести Беспрепятственность. После того, как ваш персонаж настроился, он способен рефлекторно выполнять действия Атлетики один раз за ход. Потратив пункт Воли на бросок Атлетики в пешей погоне, вы получаете три успеха, вместо трех костей.

Быстрое выхватывание ,(•)

Требования: Сообразительность •••, Специализация Стрельбы или выбранный боевой стиль.

Эффект: Выберите Специализацию Стрельбы или Холодного Оружия при приобретении Преимущества. Ваш персонаж достиг такого уровня обращения с оружием, что его извлечение почти молниеносно. Вытаскивание или убиение оружия в кобуру/ножны считается рефлекторным действием и может быть выполнено в любое время, когда применяется его Защита.

Неудержимость ,(••)

Требования: Атлетика ••, Выносливость •••

Эффект: Персонаж не остановится, пока не достигнет своей добычи или не убежит. В любом случае (см. стр. 84) ваши противники должны добиться двух дополнительных успехов против ваших, чтобы поймать или ускользнуть от вас.

Горячий старт ,(•••)

Требования: Сообразительность •••, Самообладание •••

Эффект: Персонаж всегда готов к погоне. Независимо от того, что нужно, он всегда готов действовать. У него всегда есть Превосходство в первом раунде сцены погони (см. стр. 84). Кроме того, противник должен сделать успешный бросок "Сообразительность + Самообладание", как если бы он попал в засаду, в случае провала Скорость и Инициатива вашего персонажа не увеличивают суммы успехов, которую вы вообще должны набрать для победы.

Ловкость Рук ,(•••)

Требования: Кража •••

Эффект: Ваш персонаж может взламывать замки и залезать в карманы, даже не задумываясь. Он может рефлекторно предпринять одно мгновенное действие, основанное на Краже, в данной раунде. Кроме того, действия Кражи остаются незамеченными, если только кто-то специально не пытается его поймать.

Низкий рост ,(•••)

Эффект: Персонаж похож на карлика. В нем нет и пяти футов, и легко наткнуться на него, не заметив. У него Размер 4, и, следовательно, у него на один бокс Здоровья меньше. Он получает +2 к любым броскам, чтобы спрятаться или остаться незамеченным, и этот бонус может применяться в любое время, когда низкорослость является преимуществом, например, при ползании по меньшим пространствам. *Доступно только при создании персонажа.*

Недостаток: В дополнение к более низкому здоровью, некоторые люди могут не заметить вашего персонажа или не воспринимать его всерьез.

Водитель-экстримал ,(• go; Стилевое)

Требование: Ловкость •••, Вождение •••, Сообразительность •••

Эффект: Персонаж является экспертом вождения и может выжать из машины всё. Каждое очко этого Преимущества дает доступ к стилю вождения.

Безопасное вождение(•): Ваш персонаж знает, как защитить себя и свой автомобиль на дороге. Вычтите очки Преимущества из любой попытки протаранить автомобиль, пока он в движении.

Демон Скорости (••): Ваш персонаж - может добиться максимального ускорения за кратчайшее время. Каждый успешный бросок на ускорение машины (см. стр.98) увеличивает скорость транспортного средства на 10 вместо 5.

Дрифт (•••): Персонаж знает, как использовать инерцию автомобиля для эффективного поворота на высоких скоростях. Ему никогда не нужно совершать бросков маневрирования, чтобы развернуться на высоких скоростях.

Таран (••••): Персонаж знает как правильно сбивать цели, чтобы не понести ущерб самому. Когда он добровольно сбивает цель или таранит другую транспорт, игнорируйте урон, нанесенный машине персонажа равный Сообразительности. Это применяется перед подсчетом Прочности.

Социальные Преимущества

Многие из этих Преимуществ используют правила Общения (стр. 81), оказывая влияние на Двери и другие аспекты взаимодействия.

Союзники,(• go)

Эффект: Союзники помогают персонажу. Они могут быть школьными товарищами, коллегами, партнеры или друзьями по переписке. Каждое Преимущество представляет один тип союзника. Это может быть организация, кружок, группа или отдельный человек. Примерами могут служить полиция, тайное общество, преступная организация, профсоюз, научное общество. Каждый Союзник имеет свой собственный рейтинг. У вашего персонажа могут быть Союзники (Масоны) ••, Союзники (Преступная семья Картера) •••, и Союзники (Католическая церковь)•.

Каждое очко отражает уровень влияния в группе. Одно очко означает незначительное влияние. Три очка могут значить что-то более серьезное, например полиция может закрывать глаза на мелкие преступления. Пять очков значат, что члены организации ставят интересы персонажа выше своих - заведение следствия в тупик, инсайд-торговля и т.д.

Рассказчик присваивает рейтинг от одного до пяти любой запрошенной Услуге. Персонаж может просить об Услуге без штрафных санкций целочисленно равной преимуществу Союзники. Если рейтинг Услуги превышает уровень Преимущества, игрок должен сделать бросок Манипулирование + Убеждение + Союзники со штрафом, равным рейтингу Услуги. Если бросок проходит успешно, союзники выполняют запрошенное.

С проваленным или успешным броском, персонаж все равно теряет одно очко Союзников. Это очко можно вернуть в конце главы (см. Незыблемость Преимуществ 43). При драматическом провале, организация возмущается и требует возмездия. При исключительном успехе, персонаж не теряет очко.

Еще одной Услугой может быть блокировка Союзников, Контактов, Наставника, Слуги или Статуса другого персонажа (если он знает, что персонаж обладает соответствующим Преимуществом). Рейтинг Услуги равен уровню блокируемого Преимуществу. Как и прежде, бросок не требуется при соответствии рейтинга уровню Союзников. Если блокирование успешно, персонаж не может использовать Преимущество в течение той же главы.

Альтернативная личность ,(•, ••, или •••)

Эффект: Персонаж имеет фиктивное альтер-эго. Уровень Преимущества определяет подозрения, которые оно вызывает. Версия за одно очко соответствует не подкрепленным документами альтер-эго. Например, персонаж использует псевдоним и другой наряд, а также акцент. Он не пройдет проверку документов при необходимости. За два очка персонаж обладает фальшивыми документами. Они вряд ли пройдут глубокую проверку службы безопасности, но отпугнут частных детективов и журналистов. За три очка персонаж обладает хорошей бюрократической легендой. Фальш-личность была глубоко внедрена в соответствующие базы данных, даже профессионалы вряд ли заподозрят неладное..

Кроме того, Преимущество отражает уверенность персонажа в своём "подставном лице". При одном или двух очках он получает +1 ко всем броскам Обмана, чтобы препятствовать раскрытию. Владея версией с тремя очками он получает +2.

Это Преимущество можно приобрести несколько раз - каждое обозначает отдельный образ.

Анонимность ,(• go •••••)

Требование: Не может иметь Славу

Эффект: Персонаж живет вне системы. Это означает, что покупки должны совершаться за наличные или с поддельных кредитных карт. Он избегает идентификации. Он избегает какого-либо официоза в своих делах. Любые попытки найти его по документальным свидетельствам получают штраф -1 за каждое очко этого Преимущества.

Недостаток: Персонаж не может приобрести Преимущество Слава. Это также может ограничить приобретение Статуса, если персонаж не может обеспечить достаточную анонимность роли, которую он хочет принять.

Завсегдамай ,(•••)

Требование: Общение ••

Эффект: Персонаж считается своим в любой барной среде и может получить приглашение куда захочет. В то время как большинству персонажей потребуются броски, чтобы адаптироваться в социуме, персонаж этого не делает. Бросок, чтобы определить его как чужака, получает штраф равный уровню Общения.

Закрытая Книга,(• go •••••)

Требование: Манипулирование •••, Решительность •••

Эффект: Персонажа особенно трудно считать. Когда против него используется Социальное маневрирование (см. стр. 81), добавьте очки Преимущества в качестве дополнительных Дверей. В других социальных действиях, чтобы раскрыть истинные чувства персонажа, мотивы и расположение,

добавьте очки Преимущества в любые состязательные броски персонажа.

По усмотрению Рассказчика, это может относиться и к сверхъестественным воздействиям, используемым против него. Например, Преимущество может позволить персонажу противостоять силе, которая заставляет ее говорить правду. Однако Преимущество не повлияет на того, кто сканирует ауру персонажа, поскольку контроль духовного резонанса выходит за рамки возможного.

Контакты ,(• go •••••)

Эффекты: Контакты предоставляют вашему персонажу информацию. Каждое очко этого Преимущества представляет собой сферу или организацию, в которой персонаж может получить информацию. К примеру, Персонаж с Контактom ••• может иметь Блоггеров, Торговцев Наркотиками и Финансовых Спекулянтов в качестве информаторов. Контакты не предоставляют услуги, только информацию. Она может передаваться лично или по электронной почте, или по телефону или в некоторых странных случаях путем "сеанса".

Использование Контактom требует броска Манипулирования + Социального Навыка, в зависимости от используемого метода. Рассказчик должен назначить бонус или штраф, в зависимости от того, насколько важна информация для данного конкретного Контактa, опасна ли её добыча, насколько хорошие отношения у него с персонажем и оказывал ли он ответные услуги Контакту. В большинстве случаев эти модификаторы варьируются от -3 до +3. В случае успеха Контакт лицо предоставит необходимую информацию.

Одно из применений Контактa - искать компромат другого персонажа. Контакт может выяснить Социальные Преимущества другого персонажа и любые Состояния (Неловкий секрет - яркий пример).

Персонаж может иметь больше пяти Контактom, но рейтинг Преимущества ограничивается пятью очками, для целей блокирования Союзниками.

Слава ,(• go •••)

Эффект: Ваш персонаж известен в определенных кругах за некоторые заслуги или просто благодаря везению. Слава означает как повышенное внимание благодетелей, так и критиков. Когда выбираете Преимущество, определите, за что ваш персонаж известен. Как правило, одно очко означает признание на местном уровне или авторитет в общественном движении. Два очка означают региональное признание широкого круга людей. Три очка означают признание во всем мире. Каждое очко добавляет кость к любым Социальным броскам среди тех, кто находится под впечатлением славы персонажа.

Недостаток: Любые броски поиска или идентификации персонажа, получают бонус +1 за каждое очко Преимущества. Если у персонажа есть Альтернативная личность, он может смягчить этот недостаток. Персонаж со Славой не может обладать Достоинством Анонимности.

Заговаривание зубов ,(• go •••••, Стилевое)

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Персонаж в разговорах ходит вокруг да около. Он произносит сотни слов в минуту и часто оставляет своих слушателей растерянными, но кивающими в знак согласия.

По указке (•): Правильными направляющими фразами, персонаж может заставить простака сказать, что ему надо и когда надо. Это ставит жертву в уязвимое положение. Когда она состязается или сопротивляется Социальным взаимодействиям персонажа, примените -1 к Решительности или Самообладанию жертвы.

Жаргон (••): Персонаж путает цель сложной терминологией и непонятными словами. Вы можете применить одну подходящую Специализацию к любому Социальному броску, даже если специализация не привязана к используемому Навыку.

Адвокат Дьявола (•••): Персонаж часто выдвигает аргументы, с которыми он часто сам не согласен, чтобы оспорить позицию цели и помешать ему продолжить дискуссию. Вы можете повторить один неудачный бросок Обмана за сцену.

Умасливание (••••): Собеседник не всегда понимает, с чем именно он соглашается.. Когда персонаж открывает Дверь посредством общения (Убеждение, Обман, Эмпатия и т.д.), вы можете потратить очко Воли, чтобы немедленно открыть другую Дверь.

Нигерийская афера (•••••): Персонаж может воспользоваться жадностью и рвением своей цели. Персонаж всегда держит руку на пульсе своей жертвы, чтобы в момент её триумфа собрать все сливки. Если цель восстанавливает Волю применяя Порок в присутствии персонажа, вы можете немедленно бросить Манипулирование + Обман, чтобы открыть Дверь, независимо от интервала или уровня отношений.

Посредник ,(••)

Требования: Контакты ••, Сообразительность •••

Эффект: Ваш персонаж знает людей. Он может не только войти в контакт с нужными людьми, чтобы сделать работу, но еще и может заполнить их по лучшей цене. При оплате услуг (см. стр. 100) уменьшите показатель Доступности услуги на одно очко.

Кружок по интересам ,(•••)

Требование: Членство в кружке. Все члены кружка должны иметь это преимущество и выбранный Навык ••+

Эффект: Персонаж является частью группы по интересам, которая специализируется в одной области, согласно Навыку. Это может быть книжный клуб, шашки, политическая партия и др. Когда кружок по интересам как-то может помочь вам, вы получаете свойство 9 снова к броскам, включающим избранный навык кружка. Кроме того, группа дает две дополнительных кубика на любые долгосрочные действия, затрагивающие данный навык.

Недостаток: Это Преимущество требует поддержки. Вы должны являться, по крайней мере, ежемесячно на неформальные встречи, для поддержания Преимущества Группы по интересам.

Вдохновитель ,(••••)

Требование: Харизма •••

Эффект: Дух и целеустремленность персонажа вдохновляет окружающих на свершения. С помощью нескольких слов он может укрепить веру соратников или подтолкнуть их к действию.

Сделайте бросок Внушительность + Экспрессия. Небольшая группа слушателей дает штраф -1,

небольшая толпа -2 и большая толпа -3. Слушатели получают Состояние *Вдохновленный*. Персонаж не может использовать это Преимущество на себя.

Железная Воля ,(•••)

Требования: Решительность ••••

Эффект: Решимость вашего персонажа непоколебима. Когда вы тратите Волю в состязании или чтобы сопротивляться Социальным Взаимодействиям, вы можете заменить Решительность на обычный бонус Воли. Если бросок является состязательным, применить 8 снова.

Наставник ,(• go •••••)

Эффект: Это Преимущество дает вашему персонажу учителя, который дает советы и рекомендации. Он может быть персонажем, абстрактным лицом и даже действовать в фоновом режиме. Наставники редко бывают бескорыстны. Количество очков Преимущества определяет возможности наставника, и то как он будет учить персонажа.

При приобретении Наставника, определите, что Наставник хочет от вашего персонажа. Это должно быть для него важно и отражать вложенные очки. Наставник за одно очко, может быть не в состоянии справиться с современными тенденциями и будет просить поддержки во многих делах. Может вам понадобится заполнять за него электронные документы или просто регулярно сообщать новости.

Наставник за пять очков будет желать нечто астрономическое, например, древний артефакт или старинный текст пророчеств Конца Времени.

Выберите три навыка, которыми обладает Наставник. Вы можете заменить Средства на один из этих навыков. Один раз за сессию, персонаж может попросить Наставника об услуге. Услуга должна включать в себя один из этих Навыков или находиться в рамках Средств. Наставник обязуется оказать услугу (часто проса взаим соразмерную помощь), и если требуется бросок Наставник автоматически считается набравшим успехи, равные его рейтингу. В качестве альтернативы вы можете попросить Рассказчика, чтобы Наставник действовал от имени вашего персонажа без его ведома, будто он ничего не просил.

Принадлежность к Культуре ,(• go •••••)

Культов намного больше, чем ведомо простым смертным из Мира Тьмы. Мистический культ является всеобъемлющим термином, включающим тайные общества, псевдонаучные секты, объединения фанатиков и даже таинственные самоубийственных культы Бога-Машины.

Вступление в тайный культ отражает членство в одной из этих эзотерических групп. Рейтинг определяет положение персонажа в нём. Одно очко означает, что персонаж неофит, два - что он полноправный член, три - один из советников и властьпридержащих, четыре - лидер ячейки, принимающий решения, пять - первосвященник или основатель. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж начал игру уже состоя в культе, обсудите со своим Рассказчиком все детали.

Для проектирования тайного культа как минимум требуется три вещи. Во-первых это цель. Причина

Примеры Культов

Пример Культа: Избранники Маммона

Маммон верит в силу всемогущего доллара и присущей ему власти. Последователи Маммона ожидают получить богатство и власть любой ценой. К счастью, их связи помогают новичкам быстро продвигаться вверх и переводиться в наиболее престижные сферы влияния.

Культисты: Управляющий фондом рискованного инвестирования, мальчик на побегушках, субподрядчик, персональный помощник звезд, открыватель талантов, потомственный директор предприятия.

Преимущества вступления

- Все посвященные учатся разбираться в бюрократической волоките, чтобы позднее выполнять свои обязанности. Они получают Специализацию (Бюрократия) в Политике.
- Действительные члены должны научиться говорить, читать и писать по-арамейски. Они получают Преимущество Язык (•, Арамейский).
- По мере погружения в таинства Маммона, культист получает удивительные возможности. Распределите два очка между Kontakтами, Союзниками, Ресурсами или Слугами.
- Эгоцентричные и одержимые властью жрецы Маммона получают Преимущество Вор Судьбы (•••), по этой причине священникам запрещается трогать других культистов.
- Верховный жрец Маммона получает десятину от своих богатых последователей. Он получает три очка Средств. Кроме того, он может сделать покупку соразмерную Средства ••••• раз в месяц, без ограничений, беря деньги из казны культа.

Пример культа: Сёстры Пулемета и Братья Бомбы

Братья и Сестры объединяют своё зачаточное понимание Бога-Машины, для того чтобы предотвратить его доминирующее влияние во всём мире. Они переделывают артефакты в более технологическое оружие, чтобы дать отпор тьме. Братья и Сестры предпочитают пускать корни в университетах и других храмах науки, где крупницы эзотерических знаний могут просочиться через барьеры неверия и открыть глаза на правду вселенной.

Культисты: Пережившие эксперименты Бога-Машины, Библиотекарь - настройщик сети, Юлевой защитник (Сестра пулемета), Ментор второго поколения, Технический эксперт (Брат Бомбы).

Преимущества вступления

- Новые рекруты, хотя им и не до конца доверяют, проходят обучение по распознаванию влияния Бога-Машины. Они получают Специализацию (Бог-Машин) в Оккультизме.
- Ячейки Братьев и Сестер по всему миру активно сотрудничают друг с другом. По этой причине, все посвященные получают Контакты (• (Братья и Сестры)).
- Почтенных посвященных, которые доказали свою состоятельность, обучают секретам переборки священных артефактов в оружие. Уничтожив такой артефакт, они могут дать одному оружию способность причинять вред духам и призракам.
- Высокопоставленным членам культа приписываются подопечные и прислужники. Вы можете потратить три очка на Слуг любого вида (один Слуга за три очка, три Слуги по одному очку и т.д.)
- Самые высокопоставленные Братья и Сестры - это в основном те, кто вступил в контакт с Богом Машиной и пережил его. Они видели больше деяний Бога-Машины, чем большинство живущих. Они получают модифицированную версию Энциклопедических Знаний, относящихся непосредственно к Богу-Машине.

существования культа. Обычно она ассоциирована с историей возникновения - каким-то определяющим событием. Во-вторых, это Реликвия. Это символ, укрепляющий веру последователей. Например, фрагмент Бога-Машины, древний текст откровения на человеческой плоти, или мощи святого. Последнее - это Доктрина. Каждый культ определяется своими правилами и традициями.

В дополнение к новому статусу, Преимущество даёт бонусы от каждого уровня влияния. Ниже приведены рекомендации; используйте их для создания своих культов:

- Специализация Навыка или Преимущество за одно очко, непосредственно относящееся к обучению посвященных

- Преимущество за одно очко.
- Набор Навыков или Преимущество за два очка (часто сверхъестественное).
- Преимущество за три очка (сверхъестественное)
- Преимущество за три очка или серьезный бонус, не описанный в правилах.

Проходимец ,(•)

Требование: Убеждение ••

Эффект: Каждый раз, когда жертва Социального маневрирования поддается мягкому рычагу воздействия (см. стр. 82), улучшите отношения, как если бы персонаж удовлетворил его Порок, а также увеличьте Отношения вверх по таблице.

Средства ,(• до •••••)

Эффект: Это Преимущество отражает заработок персонажа. Он может жить в элитном кондоминиуме, но если его доход урезается ипотекой и выплатами алиментов, у персонажа может быть мало свободных средств. Предполагается, что у персонажей есть предметы первой необходимости без этого Преимущества.

Рейтинг определяет относительную сумму доступных финансов персонажа и зависит от реалий хроники. Одна и та же сумма денег означает совершенно разные вещи в игре, действие которой разворачивается в Сидиконовой Долине

по сравнению с игрой, происходящей в трущобах Детройта. Одно очко - это небольшая сумма денег на карманные расходы. Два очка - это заработная плата среднего класса. Три очка - уровень благополучия лучших представителей среднего класса. Четыре очка - умеренное богатство. Пять очков - невероятное богатство.

У каждого товара есть рейтинг Доступности. Один раз за главу ваш персонаж может без проблем получить предмет Доступности соответствующей уровню Средств или ниже. Получение предмета Доступностью на единицу выше Средств уменьшает рейтинг Средств на очко в течение месяца. Персонаж может приобретать предметы, Доступностью в два раза меньше Средств, без ограничений (в разумных пределах). Например, персонаж с Средства •••• может приобрести столько предметов Доступностью •• (дешёвых мобильных), сколько ему нужно.

Слуга ,(• до •••••)

Эффект: У персонажа есть помощник, прихвостень, прислужник или последователь, на которого он может положиться. Определите, кем он является, и как был получен. Возможно, персонаж платит ему зарплату. Возможно, он обязан вашему персонажу жизнью. Неважно, что произошло, ваш персонаж имеет над ним власть.

Слуга более надежен, чем Наставник и более лоялен, чем Союзники. С другой стороны, Слуга является одиночкой, менее способной и влиятельной.

Количество очков определяет компетентность Слуги. Слуга за одно очко едва в состоянии что-нибудь сделать, он скорее всего питомец или бродяга-старик, выполняющий элементарные поручения за еду. Слуга за три очка является профессионалом в своей области



За пять очков - он один из лучших в своём деле. Если Слуге нужно сделать бросок, а задача напрямую соотносится с его умениями, удвойте Рейтинг Преимущества и используйте его значение в качестве пула кубиков. Для всего остального просто используйте очки Преимущества в качестве пула кубиков. Это Преимущество может быть приобретено несколько раз, чтобы отразить наличие нескольких Слуг.

Безопасное Место ,(• go •••••)

Эффект: Персонаж имеет место, где он может укрыться от опасности. И хотя у него могут быть враги, способные его найти, он скорее всего одержит верх над ними в своём укрытии. Рейтинг отражает безопасность места. Фактическое расположение, роскошность и размеры определяются снаряжением. Безопасное место за одно очко оснащено основными системами безопасности или ловушками на окнах и дверях. За пять точек там может быть вооруженная охрана и ИК-сканеры. Безопасное место может быть квартирой, особняком или бункером.

В отличие от большинства Преимуществ, несколько персонажей могут вкладывать очки в одно Безопасное место. Безопасное место дает бонус Инициативе, равный количеству очков. Это распространяется только на персонажей, которые вкладывали очки в это Преимущество.

Любые попытки вломиться получают штраф, равный количеству очков Преимущества. Если персонаж хочет, Безопасное место может включать в себя ловушки, которые наносят летальные повреждения вплоть до максимального количества очков Преимущества (игрок выбирает, сколько повреждений наносит ловушка). Для этого требуется, чтобы у персонажа была хотя бы одно очко Ремесла. Ловушки можно обойти броском Ловкости + Кража, со штрафом равным рейтингу Преимущества.

Тактика малых групп ,(•••)

Требования: Харизма •••

Эффект: Персонаж является опытным управленцем. Он может организовывать небольшие группы людей и раздавать разумные приказы. Один раз за сцену, совершая скоординированное действие, которое было запланировано заранее, потратьте очко Воли и мгновенное действие. Количество персонажей, равное Харизме персонажа, может получить бонус +3 за Очко Воли.

Пиарщик ,(••)

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Эффект: Персонаж может убалтывать других и впаривать бредовые истории с безупречной ловкостью. Когда персонаж находится под эффектом Спорных Улик (см. стр. 80), он не игнорирует успехи. Вместо этого примените штраф -1 за каждую Спорную Улику. Использование Спорной Улики налагает только общий штраф -2, который включает в себя -1, заменяющий эффект игнорирования успехов.

Персонал ,(• go •••••)

Эффект: В распоряжении персонажа есть команда подчиненных или помощников. Они могут быть горничными, дизайнерами, научными сотрудниками, аниматорами, головорезами или кем-то еще.

На каждое очко Преимущества выберите один тип подчиненного и один навык. В любое разумное время подчиненные могут выполнить задачу, связанную с Навыком. Эти действия автоматически дают один успех. Хотя это бесполезно в состязательных действиях, Преимущество гарантирует успех в незначительных, рутинных задачах. Обратите внимание, что у вашего персонажа могут быть подчиненные, не требующие наличия Преимущества; Оно просто добавляет игромеханическую составляющую.

Статус ,(• go •••••)

Эффект: Персонаж имеет высокую должность, состоит в какой-то организации, обладает властью или авторитетом.

Каждое отдельное Преимущество этого типа отражает положение в разных группах или организациях. Ваш персонаж может иметь Статус (Охотники за удачей) •••, Статус (Драг-рейсеры) •• и Статус (Полиция) •. Каждый дает свои уникальные преимущества. По мере увеличения количества очков, ваш персонаж наращивает свою известность в соответствующей группе.

Статус позволяет только получать выгоду в рамках группы, отраженной в Преимуществе. Статус (Организованная Преступность) не поможет, если ваш персонаж хочет получить официальное разрешение на ношение скрытого огнестрельного оружия. Статус предоставляет следующие выгоды:

Во-первых, персонаж может применять свой Статус в любом Социальном броске с той группой, в которой у него имеется власть или влияние.

Во-вторых, он имеет доступ к групповым активам, ресурсам, финансам. Помните, что не обладающая самолётам банда не может из ниоткуда дать его в аренду персонажу.

В-третьих, у персонажа есть связи. Если ваш персонаж знает Наставника, Ресурсы, Слугу, Контакты или Союзника другого персонажа, он может заблокировать их использование. Один раз за главу, он может заблокировать использование одного Преимущества, если оно имеет меньше очков, чем его Статус. Если у нас Статус (Преступный Мир), и если персонаж знает, что шеф полиции имеет Контакт (Информатор), вы можете заблокировать его использование, заставив информатора молчать.

Недостаток: Статус требует усилий по его поддержанию и выполнения обязанностей. Если эти обязанности не выполнять, Статус может быть потерян. Эти очки будут "заблокированы", пока персонаж не вернет свое положение. В контексте Преступного Мира, персонаж может выплачивать деньги за крышевание, платить или работать на рыбу крупнее и т.д..

Впечатляющая Внешность ,(• или ••)

Эффект: Персонаж ошеломляет, устрашает, чарует или иным образом привлекает внимание. Определите, как выглядит персонаж и как люди на это реагируют. За одно очко, персонаж получает бонус +1 к Социальным броскам, которые затрагивают его внешность. За два очка, бонус возрастает до +2. В зависимости от случая, этот бонус распространяется на Экспрессию, Запугивание, Убеждение, Обман или другие броски.

Примеры Преимущества Статус

Хотя Статус может использоваться применительно к бесконечному числу организаций далее представлен список некоторых распространенных примеров. Эти примеры по-прежнему являются абстракциями; персонаж может занимать ту же должность, но обладать различным Статусом. Например, полицейский детектив может иметь два-три-четыре очка Статуса Полиция, поскольку рейтинг показывает относительное влияние и авторитет в участке.

Статус: Полиция

•	Информатор
••	Простой коп
•••	Детектив
••••	Сержант
•••••	Шеф Полиции

Статус: Банда

•	Новичок
••	Рядовой
•••	Главарь местных
••••	Региональный лидер
•••••	Глава картеля

Статус: Медики

•	Сиделка
••	Медсестра
•••	Врач-ординатор
••••	Заведующий отделением
•••••	Главный врач

Статус: Клуб Адского Пламени

•	Клятвенник
••	Неофит
•••	Советник
••••	Мастер
•••••	Грандмастер

Статус: Военные

•	Рядовой
••	Капрал
•••	Сержант
••••	Полковник
•••••	Генерал

Статус: Компания

•	Наёмник
••	Сотрудник
•••	Менеджер среднего звена
••••	Член правления
•••••	Генеральный директор

Недостаток: Внимание это палка о двух концах. Любые броски на обнаружение или запоминание персонажа получают тот же бонус к кубикам. Иногда персонаж будет привлекать нежелательное внимание в социальных ситуациях. Это может привести к дальнейшим осложнениям.

Доброжелатель ,(•••)

Эффект: Ваш персонаж очень хорошо сходится с людьми. Это дает ему преимущество в получении того, что он хочет. В начале попытки Социального маневрирования, вы можете принять Состояние Принужденный, Впечатлительный для того, чтобы немедленно устранить две Двери объекта.

Интриган ,(••)

Требование: Самообладание •••, Манипулирование •••, Сообразительность •••

Эффект: Персонаж может превратить любую попытку использовать его в возможность для своей атаки. Каждый раз, когда другой герой инициирует действие Социального маневрирования против вашего (см.стр. 81)

вы можете потратить очко Воли, чтобы предотвратить эту попытку, сыграв собственное социальное действие.

Мыслить как преступник ,(••)

Эффект: Обычно, когда вы обнаруживаете Улику (см. стр. 79), персонаж получает штраф -2, если преступление апеллирует к его Пороку. Но чтобы понять преступника, нужно мыслить как преступник. Вместо этого получите бонус +2 и эффект 9 снова при любом расследовании, когда преступление соотносится с Пороком персонажа. Успешное расследование считается удовлетворением Порока.

Вкус ,(••)

Требования: Ремесло ••, и специализация Ремесла/Экспрессии

Эффект: Ваш персонаж имеет изысканный вкус и может подмечать мелкие детали в моде, еде, архитектуре и других форм художества и ремесел. Это не только позволяет ему подмечать нюансы, но и ставит персонажа в центр внимания в среде ценителей.

Персонаж может оценивать вещи в пределах его области знаний. С броском Сообразительность + Навык, в зависимости от объекта (Экспрессия для поэзии, Ремесло для архитектуры), персонаж может понять какие-то тонкости и нюансы, недоступные дилетантам.

За каждый успех задайте один из нижеследующих вопросов или получите +1 к любым Социальным броскам в группе ценителей искусства, на всю оставшуюся часть сцены.

- Какой скрытый смысл этого?
- О чем думал создатель, когда делал это?
- Что является слабым местом?
- Кого из свидетелей сильно впечатлило это?
- Как оценить это произведение?

Настоящий Друг ,(••••)

Эффект: У персонажа есть настоящий друг. Хотя этот персонаж может иметь определенные функции, охваченные другими Преимуществами (Союзник, Контакт, Наставник, Слуга и т.д.), Настоящий Друг имеет к вам глубокое, по-настоящему доверительное отношение, которое не может быть разорвано. Если ваш персонаж не вытворит что-нибудь вопиющего, Настоящий Друг никогда не предаст его. Рассказчик не может убить Настоящего Друга по своему разумению, без одобрения игрока. Любые броски чтобы настроить Настоящего Друга против персонажа получают штраф -5. Кроме того, один раз за историю, персонаж может восстановить один пункт Воли, путем взаимодействия с Другом.

Недосягаемый ,(•)

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Эффект: Персонаж совершает преступления и всегда на шаг впереди преследователей. Благодаря долгосрочному планированию любая попытка раскрыть его становится Неполной Уликой (см. стр. 80), если только она не заканчивается исключительным успехом.

Сверхъестественные Преимущества

Эти Преимущества распространяются только на людей (не на сверхъестественных существ). Если персонаж становится вампиром, гулем, магом или любым другим сверхъестественным типом персонажа, эти Преимущества исчезают. Согласно Незыблемости Преимуществ (см. стр. 43), очки Преимуществ могут быть перераспределены.

Каждое из этих Преимуществ имеет глубоко мистическую направленность и может подходить не для каждой хроники. Если вы допускаете определенные Сверхъестественные Преимущества, обсудите это со своими игроками, прежде чем они создадут своих персонажей. Некоторые хроники (в том числе Хроники Бога-Машины) предполагают определенные Сверхъестественные Преимущества. Если это так, расскажите о них своим игрокам и предложите им рассмотреть эти функции.

Чтение ауры ,(••••)

Эффект: Персонаж имеет экстрасенсорную способность воспринимать ауры; эфемерные ореолы энергии, которые окружают все живое. Это позволяет ему понимать эмоциональное состояние субъекта и возможно, любого сверхъестественного существа. Цвет ауры показывает общее расположение человека, а отливы, потоки, тон и другие странности определяют другие состояния. Обратите внимание, что ваш персонаж может не знать, что означают те или иные странности. Например, он может не знать, что бледная аура характерна вампиру, если он не встречался с вампирскими аурами в прошлом.

Для активации Чтения ауры потратьте пункт Воли и бросьте Сообразительность + Эмпатия минус Самообладание субъекта. Чтение ауры это непрерывное действие, сопровождающееся внимательным взглядом, который может вызвать подозрения, даже у несведущего персонажа. За каждый успех, задайте игроку целевого персонажа один из следующих вопросов. Вместо этого, можете получить +1 на Социальные броски против этого персонажа на всю сцену из-за понимания его настроения.

- Какая самая яркая эмоция вашего персонажа
- Говорит ли персонаж правду?
- На чем сейчас больше всего сосредоточено внимание персонажа?
- Собирается ли персонаж атаковать?
- Какие эмоции персонаж больше всего пытается скрыть?
- Является ли персонаж сверхъестественным или нечеловеческим существом?

Определите, как персонаж воспринимает ауры. Может быть, он видит разные оттенки и ассоциирует их с эмоциями. Возможно, он слышит шепот в глубине своего сознания, отражающий тонкие истины о ее предмете.

Недостаток: Из-за чувствительности персонажа к сверхъестественному иногда он приходит к осознанию, что он знает 'слишком много'. Не чаще одного раза за главу, при первой встрече со сверхъестественным существом, Рассказчик может бросить Сообразительность + Оккультизм от лица существа со штрафом Самообладания персонажа. В случае успеха у него возникает странное ощущение, что ваш персонаж покопался в его сознании. Это не заставляет существо вести себя каким-то определенным образом, но это может вызвать осложнения.

Автоматическое письмо ,(•••)

Персонаж может войти в своего рода транс, в котором он временно выпускает в себя дух или призрак, который излагает свои помыслы на письме.

Эффект: Персонаж должен концентрироваться не менее одной минуты. Потратьте пункт Воли и бросьте Сообразительность + Самообладание, чтобы войти в транс. За каждый успех персонаж пишет одну подсказку по текущей проблеме. Рассказчик дает эти подсказки, и на первый взгляд они могут показаться совершенно бессмысленными. Персонажи могут попытаться интерпретировать подсказки с помощью Сообразительности + Расследования.

Недостаток: Если бросок проваливается или персонаж не использует личный предмет выпускаемого духа, после его преследуют призраки. Каждый раз, когда он проваливает любой бросок в течение следующей недели, провал считается катастрофическим поскольку дух вмешивается в происходящее, порой опасными способами.

Биокинез, (● go ●●●●●)

Эффект: Персонаж способен изменять свой биологический материал. Потратив пункт Воли, и сконцентрировавшись минуту, он может поменять свои Физические Атрибуты. Он может перемещать одно очко Атрибута за одно очко этого Преимущества. Эта перемена длится один час. Преимущество не может поднять Атрибут выше пяти очков. Кроме того, персонаж быстро лечится. Сократите вдвое все сроки восстановления.

Ясновидение, (●●●)

Эффект: Персонаж может проецировать свои чувства в другое место. Он видит, слышит, чувствует запахи и ощущает другое место, как будто бы он там есть. Эта способность требует пункта Воли на активацию, успешную медитацию и броска Сообразительность + Оккультизм.

Связанные Модификаторы: У персонажа есть предмет из того места (+1); персонаж никогда там не был (-3); поиск человека, а не места (-3); ищет незнакомое место (-4); персонаж провёл там много времени (+2), персонаж может коснуться чего-то связанного с этим местом. (+1)

Недостаток: При выборе этой способности, определите, как ваш персонаж провидит. Может быть через хрустальный шар, с помощью наркотического транса, эзотерической компьютерной модели или любым другим способом. Он не может провидеть без этого инструмента или методологии.

Проклятый, (●●)

Эффект: Персонаж обратил на себя злой рок. Где-то, когда-то он был проклят. Самое главное, что он знает о проклятии. При приобретении этого Преимущества, определите рамки этого проклятия. Обычно его следует сформулировать одним предложением "Накануне двадцать седьмого дня рождения, ты пожнёшь свою гибель". Важно проработать детали с Рассказчиком. Проклятие должно вступить в силу в рамках запланированной хроники.

Несмотря на то, что персонаж знает, когда ему придёт конец, это на самом деле в чем-то его раскрепощает. Он знает о методе своей смерти, поэтому ничто другое его не может расстроить. Получите +2 к любым броскам Решительности + Самообладание против страха. Каждый раз, когда персонаж получает летальные повреждения в его последние три поля Здоровья, получите дополнительную Веху.

Возложение рук, (●●●)

Вера или набожность персонажа становится благотворной силой, которая исцеляет больных и залечивает раны. Тем не менее, это не проходит бесследно.

Эффект: Потратив очко Воли, прикоснувшись к больным или раненым и сделав бросок Харизма + Эмпатия, персонаж может исцелить их. Каждый успех исцеляет два очка тупого урона или единицу летального урона. Три успеха снимают очко агgravированного урона.

Недостаток: За каждые две единицы исцеленного урона (округляется в большую сторону) персонаж получает одну единицу урона того же типа.

Кроме того, персонаж может исцелять болезни и другие хвори. Рассказчик назначает требуемое количество успехов от одного (обычная простуда) до десяти (плотоядные бактерии). Исцеление это долгосрочное действие, к тому же персонаж переживает более лёгкую версию той же болезни.

Медиум, (●●●)

Требование: Эмпатия ●●

Эффект: Персонаж слышит шёпоты и стоны умерших. Если он потратит время на толкование, то сможет вербально с ними взаимодействовать.

У персонажа есть нечто большее, чем чуйка. Если он знает, что эфемерные существа скрываются неподалеку - он может добраться до них и наладить с ними контакт. Проводя ритуал, сеанс или другие манипуляции для общения с незримым, и преуспевая в броске Сообразительность + Оккультизм, он временно увеличивает соответствующее Состояние и делает один шаг в прогрессии от нуля до Якоря, Резонанса или Инфраструктуры, чтобы Открыть и наконец Контролировать. Эффект продолжается, пока персонаж тратит пункты Воли, но если для продвижения Состояния было использовано Влияние, это уменьшит прогресс на один шаг.

Недостаток: Восприятие призраков может быть благословлением, но персонаж не может отключить это чувство, не может избавиться от этого назойливого шёпота. Персонаж слышит слова мертвых в любое время, когда они говорят. Один раз за игровую сессию, обычно в момент крайнего стресса, Рассказчик может передать тревожное сообщение из загробного мира. Персонаж должен прокинуть бросок Решительности + Самообладания или получить Состояние Потрясенный или Напуганный.

Разум Безумца, (●●)

Требование: Эмпатия ●●●

Эффект: Персонаж проникает глубоко в суть проблем. Если он расследует преступление или другое явление, он может поставить себя на место преступника. Это часто помогает в расследовании, однако внутренне уводит персонажа во тьму. Как только он решает погрузиться в образ мыслей преступника (что обычно включает в себя интенсивную медитацию или детальный разбор произошедшего), он получает свойство 8 снова ко всем броскам на расследование, преследование и перехват преступника. Но раз за ночь, пока персонаж спит, ему снятся яркие сны о преступлениях и потенциальных будущих злодеяниях. Это очень травмирует его психику; это побуждает его продолжать охоту. Если он проведет день, не приближаясь к поимке, сделайте бросок, чтобы не допустить критической точки, как если бы он сам совершил преступление. Персонаж может сопротивляться снам и движению по спирали дегенерации, избегая сна, но это лишь усугубит его положение недосыпом. Кроме того, до тех пор, пока преступник не будет схвачен, любой из бросков, чтобы противостоять вырождению получает штраф -1.

Видящий Знамения ,(●●●●)

Эффект: Персонаж во всем видит знаки и закономерности. От символизма падающих листьев, диаметра гильзы найденной на тротуаре, до излития антифриза при поломке радиатора - все имеет значение. После некоторого анализа, он может толковать эти значения. Было бы гораздо лучше, если бы персонаж мог отказаться от этого образа мысли. Важно все. Все что угодно может означать конец света, смерть его друзей или другие трагедии. Если предзнаменование не сбылось, значит он ошибся в суждении, и оно значит что-то другое.

Один раз за игровую сессию, вы можете сделать бросок Сообразительности + Оккультизм, чтобы интерпретировать предзнаменования его окружения. За каждый успех, спросите Рассказчика что-то, на что можно ответить да/нет, о жизни персонажа, его окружении, об их миссии или о мире в целом. Рассказчик должен правдиво отвечать на эти вопросы.

Недостаток: Его способность становится навязчивой идеей. Каждый раз, когда он читает знамение, он получает Состояние Одержимость или Напуганный.

Ошеломляющее касание ,(● go ●●●●●)

Экстрасенсорные способности персонажа позволяют ему ошеломлять цель, делая её вялым и недееспособной. При должной фокусировке персонаж может отключить сознание жертвы

Эффект: Это Преимущество имеет два эффекта. Первое - ошеломление цели за один пункт Воли при прискосновении. Если цель сопротивляется бросьте Интеллект + Эмпатия + Ошеломляющее касание против Выносливости плюс Сила Крови или другой Сверхъестественной черты. В случае успеха пострадавший персонаж получает штраф, равный рейтингу Преимущества для всех бросков кубиков, требующих ловкости рук или сенсорного восприятия. Эти штрафы уменьшаются по единице с каждым ходом, пока не исчезнут полностью.

В качестве альтернативы персонаж может обратить свой дар сверхъестественным оружием, потратив очко Воли и поражая цель на расстоянии до фута. Когда невидимое оружие поражает противника, персонаж может потратить дополнительный пункт Воли, чтобы нанести удар по нервной системе жертвы. В дополнение к обычным эффектам Ошеломляющего касания (не состязательный бросок), жертва теряет пункты Воли, равные рейтингу Преимущества. Если у жертвы не остаётся пунктов Воли, психический урон трансформируется в летальный. Атака "оружием" обигрывается как рукопашная атака.

Психокинез ,(●●●● или ●●●●●●)

Эффект: Персонаж обладает экстрасенсорной способностью управлять силами Вселенной. Каждый тип психокинеза приобретается отдельно. Например, ваш персонаж может обладать Пирокинезом, Кριοкинезом или Электрокинезом. Это далеко не исчерпывающий список. Он может усиливать, формировать или ослаблять конкретное проявление "стихий". В версии за три очка для манипулирования стихией требуется наличие источника (пламени, холода или электричества). С версией за пять очков персонаж может явить стихию из ничего.

Потратьте очко Воли, чтобы активировать Психокинез, и бросьте Решительность + Оккультизм. Каждый успех позволяет в определенной степени манипулировать стихией; выберите один из следующих вариантов ниже. Если вы намереваетесь причинить вред с помощью броска, вычитите Решительность жертвы из броска Решительность + Оккультизм. Если персонажи получают ненаправленный урон, например, если они пробегают через огненную стену, Преимущество за три очка наносит единицу летального урона, а за пять - две единицы. Рассказчик может решить, что более масштабные стихийные бедствия могут привести к большим повреждениям, если того требует ситуация.

- Увеличьте или уменьшите размер явления на 1.
- Переместите явление на количество ярдов, равное Воле персонажа, умноженной на 2.
- Придайте явлению определенную форму. Для этого может потребоваться бросок Интеллект+Ремесло, особенно в случаях каких-то замысловатых форм.
- Атака жертвы с помощью стихийной силы. Подсчитайте количество выпавших успехов и разделите их. Преимущество за три очка - это оружие, наносящее одну единицу летального урона. За пять очков - две единицы.
- Креативное использование. Всё зависит от ситуации и от силы, о которой идет речь. Например, электрокинетик может использовать свою способность для включения электронного устройства или для запуска заглохшего автомобиля.
- Явление стихии. Только для Преимущества за пять очков. Сотворяет явление Размера 1. Участок может расширяться с дальнейшими успехами.

Недостаток: Всякий раз, когда персонаж истощает свой последний пункт Воли, Рассказчик может вызвать спонтанную активацию способностей. Сопротивляйтесь этому броском Решительность + Самообладание, со штрафом -2, если неподалеку расположена задействованная сила. Например, штраф применяется, если пирокинетика заперли на фабрике с горящим горном. Это, как правило, происходит в дико неподходящий момент и вызывает кучу проблем. Эти спонтанные проявления силы психокинезиса не стоят Воли.

Психометрия ,(●●●●)

Эффект: Психометрия это способность считывать информацию, оставленную на физических объектах. Персонаж может почувствовать эмоциональный резонанс оставленный на предмете или осознать важные события, связанные с определенным местом. Способность автоматически выделяет наиболее эмоционально окрашенное событие, связанное с объектом.

Потратьте пункт Воли, чтобы активировать психометрию. Успехи, набранные на броске Сообразительность + Оккультизм, определяют ясность видений. За каждый успех, вы можете задать вопрос на да/нет у Рассказчика или один из следующих вопросов. По вопросам, относящимся к конкретным персонажам, если ваш персонаж не встречал их, Рассказчик может просто дать их описание.



- Какая тут самая сильная эмоция?
- Кто помнит этот момент точнее всего?
- Я что-то пропустил в этой сцене?
- Где была эта вещь во время события?
- Какой переломный момент вызвал событие?

Связанные модификаторы: Персонаж уже считывал этот предмет раньше (-2), важное событие произошло более одного дня назад (-1), более недели назад (-2), более месяца назад (-3), более года назад (-5), предмет был задействован в жестоком преступлении (+2), объект лишь смутно связан с событием (-2), духи, относящиеся к событию, находятся поблизости (+3)

Недостаток: Один раз за главу Рассказчик может вызвать Психометрическое видение в любое время при посещении нужного места или прикосновению к нужному предмету. Для активации не требуется бросок или очко Воли. Рассказчик может предоставить любую информацию, относящуюся к рассматриваемому событию. Кроме того, Рассказчик может наложить одно Состояние, относящееся к событию.

Телекинез (● go ●●●●●)

Эффект: Персонаж имеет экстрасенсорную способность манипулировать физическим миром при помощи своего разума. Будь то подъем, отталкивание и притягивание объектов. Тонкие манипуляции выходят за рамки Телекинеза. Потратив пункт Воли, телекинез действует всю сцену.

Рейтинг Преимущества определяют эффективную психокинетическую Силу для поднимания или другого управления окружением.

Телекинетик может использовать свои способности, чтобы причинить вред. Каждая атака стоит пункта Воли. Пул кубиков для атаки является Телекинез + Оккультизм, со штрафом за Выносливость противника. Атака наносит тупые повреждения. Кроме того, телекинез можно использовать для драка, очки Преимущества будут использоваться вместо Силы. Любые пересиливающие маневры требуют дополнительных пунктов Воли.

Недостаток: каждый раз, когда персонаж получает травму или становится жертвой интенсивного воздействия, Рассказчик может попросить сделать бросок Решительности + Самообладания, чтобы сопротивиться спонтанное активации Телекинеза. Если бросок провален, персонаж активирует Телекинез в быстром, впечатляющем проявлении этой силы. Такое использование телекинеза бесплатно. Игрок может автоматически провалить при бросок Решительности + Самообладания и обрести Веху.

Теленамия (●●● или ●●●●●)

Эффект: Персонаж может слышать и читать мысли и окружающих. Пятиочковая версия этого Преимущества позволяет транслировать простые сообщения в сознание других людей. Он слышит эти мысли, как будто они были произнесены вслух, что иногда может сбивать. Он может читать мысли на том же расстоянии, на котором он мог бы услышать нормальный разговор, игнорируя шум окружения. При этом при всем желании он не сможет разобрать мыслей человека по другую сторону стадиона.

Потратьте очко Воли, чтобы активировать Телепатию, и бросьте Сообразительность + Эмпатия, минус Решительность субъекта, если субъект не противиться воздействию. В случае успеха игрок субъекта должен сообщить вам первую мысль, которая пришла в голову персонажу. Дополнительные успехи позволяют вам задавать игроку субъекта дополнительные вопросы из следующего списка. Вопросы могут быть заданы в любое время в пределах одной и той же сцены. В версии за пять очков каждый успех позволяет передать одну фразу, которую субъект услышит так, как если бы ее произнес ваш персонаж. Как и прежде, эти фразы могут быть переданы в любое время во время одной и той же сцены.

- Чего хочет ваш персонаж прямо сейчас?
- Чего ваш персонаж сейчас боится больше всего?
- Что скрывает ваш персонаж?
- Что ваш персонаж хочет, чтобы я сделал?
- Что ваш персонаж знает о [актуальной теме]?
- Что тревожит вашего персонажа прямо сейчас?
- Что такого постыдного или смущающего в вашем персонаже?

Недостаток: Иногда ваш персонаж слышит то, что он, вероятно, не должен слышать. Один раз за главу Рассказчик может сообщить персонажу о грядущих ужасных событиях. Возможно, он подслушивает безумный бред культиста в толпе. Может быть, он слышит о заговоре с целью захвата самолета. Может быть, он коснулся бессвязных мыслей Бога-Машины. Эти услышанные мысли никогда не возникают просто так. Их "перехват" случается, когда у вашего персонажа происходит нечто еще, что-то важное и неотложное. Когда это происходит, Рассказчик вызывает у вас такое Состояние, как Напуганный или Потрясение..

Вор Судьбы ,(••••)

Эффект: Персонаж притягивает к себе удачу. Когда он находится рядом с человеком, он непреднамеренно крадет его удачу. Если он до кого-нибудь дотрагивается, это Преимущество вступает в силу, если он не потратит пункт Воли, чтобы обуздать этот эффект до конца сцены. В тот же день, все провалы субъекта становятся катастрофическими провалами. Если персонаж применяет это Преимуществом, то в этот день он получает четыре кубика в любое время, если потратит пункт Воли.

Недостаток: Как только жертва Преимущества терпит катастрофическую неудачу, она слышит имя вашего персонажа в глубине своего сознания.

Чувство Незримого ,(•••)

Эффект: У вашего персонажа есть "шестое чувство", позволяющее ему воспринимать отдаленный тип существ после приобретения. Например, вы можете выбрать Чувство Незримого: Вампиры или Чувство Незримого: Феи. Это чувство проявляется у всех по-разному.

Будь вставшие дыбом волосы, физическая разбитость, или, возможно, болезнь. Как бы то ни было, персонаж знает, что что-то не так, когда находится в непосредственной близости от соответствующего сверхъестественного существа. Один раз за главу игрок может принять состояние Напуганный (стр. 290), в обмен на определение причины ощущения. Однако, если цель использует силу, которая намеренно скрывает ее сверхъестественную природу, Преимущество не сработает (хотя Состояние остается до тех пор, пока не будет разрешено, как обычно).

Боевые Преимущества

Некоторые Преимущества в этом разделе требуют наличия других Преимуществ. Это уточняет формы и дополнительные области знаний. Например, Железная Кожа требует Боевых Искусств(••). Это означает, что у вас должно быть два очка в Боевых искусствах, прежде чем покупать очки Железной кожи.

Многие Стилевые Боевые Преимущества требуют от персонажа пожертвовать его защитой. Защита не может быть пожертвована несколько раз за ход; это предотвращает совместное использование некоторых маневров.

Вооруженная оборона ,(• до •••••; Стилевое)

Требование: Ловкость •••, Холодное Оружие ••, Защитный бой: Холодное Оружие

Вы можете использовать оружие, чтобы эффективно отражать нападение. Часто применяется полицейскими - защитные щиты или телескопические дубинки их оружие защиты.

Прикрытие углов (•): Каждый раз, когда вы совершаете действие Уклонения, уменьшайте штрафы за нескольких атакующих на 1. Вы можете применить свою полную Защиту против первых двух атак, получая штраф -1 на третью атаку и так далее.

Слабое место (••): Вы бьете по руке оппонента, а не по его оружию. Используйте эту способность, защищаясь против вооруженного нападающего. Если Защита персонажа уменьшает его пул кубиков атаки до 0, он обезоруживается. Если персонаж Уклоняется, вы обезоруживаете оппонента, если ваш бросок Защиты уменьшает количество успехов атаки до 0.

Агрессивная защита (•••): Любой, кто будет настолько глуп, чтобы подойти к вам, обязан получить травму. Когда вы выполняете действия Уклонения, если вы набрали больше успехов, чем атакующий, персонаж наносит один пункт летального урона за каждый успех. Бонус оружия не добавляется к этому дополнительному повреждению.

Недостаток: Вы должны потратить пункт Воли и объявить, что вы используете Агрессивную Защиту в начале хода. Вы не можете комбинировать этот маневр с маневром Давление Превосходства или Слабое место.

Железный Страж (••••): Вы и ваше оружие являетесь одним целым. В начале каждого раунда, вы можете выбрать добровольно уменьшить бонус оружия (до минимума 0), чтобы увеличить Защиту на то же число. Если вы предпринимаете действие Уклонения, добавляйте свой полный бонус оружия к защите после удвоения пула кубиков.

Давление Превосходства (•••••): Вы открываете брешь в защите врага с помощью блока и наносите удар кулаком или ногой.. Когда вы предпринимаете действие Уклонения, если ваш бросок Защиты уменьшает успехи атаки до 0, вы можете сделать безоружную атаку против этого оппонента со штрафом -2. Ваш оппонент применяет Защиту как обычно.

Недостаток: потратьте пункт Воли, чтобы провести атаку. Таким образом вы можете сделать только одну атаку за ход.

Дешёвый трюк ,(•••)

Требование: Уличный бой •••, Обман ••

Эффект: Персонаж - мастер развода и хитрости. Он может отвести взгляд в странном направлении и побудить своего противника сделать то же самое, или может наступить ему на пятки, чтобы отвлечь его.. Сделайте бросок Ловкость + Обман в качестве рефлекторного действия. Игрок противника выполняет состязательный бросок Сообразительность + Самообладание. Если вы наберете больше успехов, противник потеряет свою Защиту на следующий ход. Каждый раз, когда персонаж использует этот маневр в сцене, он налагает совокупный штраф -2 за дальнейшее использование, поскольку противник адаптируется к уловкам..

Удушающий захват ,(•••)

Требования: Драка ••

Если руки персонажа кто-то попался, для него все кончено. Во время захвата ваш персонаж может использовать удушающий прием:

• **Удушение:** Если вы набрали успехов вдвое больше, чем Выносливость противника, он теряет сознание на (Шесть - Выносливость) минут. Сначала вам нужно преуспеть в действии Удержания. Если вам сразу не удалось достигнуть успеха, вы можете Удушить вашего оппонента на следующих ходах, складывая все ваши успехи.

Ближний бой,(• до •••••; Стилевое)

Требования: Сообразительность •••, Атлетика ••, Драка •••

Эффект: Персонаж знает, что ударив кого-то в лицо, можно пострадать от перелома костей. Поэтому он в совершенстве овладел использованием окружения в боевых целях.

Огневые рубежи(•): В некоторых ситуациях, лучшим вариантом является тактическое отступление, особенно если вы случайно принесли нож на перестрелку. Вы можете добежать до укрытия в качестве реакции на дальнюю атаку, вместо того, чтобы упасть. Вы отказываетесь от действий на свой ход, чтобы добраться до любого укрытия со своей двойной Скоростью.

Твердая поверхность (••): Удар чьей-то головой о писсуар, компьютерный монитор или кирпичную стену - удобный способ причинить вред врагу, не причинив вред себе. Когда персонаж захватывает кого-то, он может швырнуть его во что-то твердое движением Урона. Он наносит летальный урон, а затем немедленно разрывает захват.

Бронированный гроб (•••): Проблема защиты проста: те же самые вещи, которые вас защищают, могут обернуться против вас. Это справедливо как для бронежилетов, так и для всего остального. Конечно, он блокирует пули и ножи, но в клинче он может стать смиренной рубашкой. Когда вы захватываете противника, добавьте его рейтинг брони в ваш пул кубиков. Когда вы используете действие Нанесение повреждений, игнорируйте броню оппонента. Эта техника не может быть использована вместе с Твердой Поверхностью.

Подготовительная работа (••••): Если у персонажа есть секунда, чтобы осмотреться, он может заставить кого-то врасплох практически в любом месте. Когда вы проводите внезапную атаку, ваш бросок Ловкость + Скрытность становится машинным действием.

Недостаток: Вы не можете использовать это Преимущество чтобы сделать стрелковую атаку - внезапная атака должна задействовать Драку или Холодное оружие.

Обмен ролями (•••••): Если персонаж потерпел неудачу в бою, оружие его противника станет утешительным призом. Когда он пытается разоружить своего противника, повысьте результаты на один уровень — в случае неудачи его противник бросает оружие. В случае успеха персонаж завладевает оружием противника. При исключительном успехе персонаж получает оружие, а его противник получает два очка тупого урона.

Защитный Бой ,(••)

Требование: Драка • или Холодное Оружие •; нужно выбрать при покупке этого Преимущества.

Эффект: Вы натренированы избегать повреждений в бою. Используйте Драку или Холодное оружие для подсчета Защиты вместо Атлетики. Вы можете выучить обе версии Преимущества, что позволит вам использовать любое из трех умений для вычисления Защиты. Тем не менее, вы не можете использовать навык Холодное оружие для Защиты, если у вас нет оружия в руке

Боевая Искусность ,(•••)

Требование: Ловкость •••, Специализация Драки или Холодного оружия

Эффект: Выберите Специализацию Холодного Оружия или Драки при приобретении Преимущества. Интенсивная тренировка вашего персонажа с этим оружием или боевым стилем позволила ему отточить скорость и ловкость, нежели силу. Вы можете заменить Ловкость вашего персонажа на Силу, совершая броски с этой Специализацией. Это Преимущество может быть приобретено несколько раз, чтобы охватить несколько Специализаций.

Перестрелка ,(• до •••; Стилевое)

Требование: Самообладание •••, Ловкость •••, Атлетика ••, Стрельба ••

Эффект: Ваш персонаж свободно владеет огнестрельным оружием. Он подготовлен к стрессовым ситуациям и знает, как нужно стрелять, не лоя при этом пуль телом.

Первый выстрел (•): В перестрелке, тот, кто первый стреляет, обычно выигрывает. Персонаж натренировался нажимать на спусковой крючок первым. Имея оружие в руках, добавьте очки Стрельбы к Инициативе. Если у персонажа есть Быстрое Выхватывание, он может использовать Первый Выстрел чтобы вытащить оружие и выстрелить с увеличенной Инициативой на первом раунде боя.

Подавляющий огонь (••): Иногда цель выстрела не само попадание, а просто помеха. Персонаж знает как поливать свинцом врага, чтобы он сделал ошибку. При проведении маневра Прикрывающий огонь, ваши оппоненты не могут получить выгоду от прицеливания. Персонаж может применить свою Защиту против входящей атаки Стрельбы, в дополнение к бонусам за

укрытие. Кроме того, ваши тренировки позволяют разыгрывать Подавляющий огонь с полуавтоматическим оружием.

Вторичная цель (•••): Порой попасть в противника за укрытием практически невозможно. Однако пуля может от ricoшетить от объекта или разрушить укрытие. Используя Вторичную цель, персонаж, вместо стрельбы во врага, выбирает целью рядом расположенный объект. Осколки наносят тупой урон вместо смертельного, но игнорирует все штрафы за укрытие. Рейтинг Урона Оружия, в этом случае не увеличивает наносимый урон..

Борец, (• go •••; Стилевое)

Требование: Выносливость •••, Сила ••, Атлетика ••, Драка ••

Эффект: Персонаж обучен борьбе или одному из многих боевых искусств, в основе которых применяются захваты..

Накрывание (•): Ваш персонаж может переносить свой вес, чтобы защититься в схватке. Находясь в захвате, противник персонажа не может применять приемы Упасть на землю или Укрыться .

Тейкдаун (••): Персонаж может быстро уложить противника на землю. При обычном броске персонаж может уложить его, вместо того чтобы взять в захват. Кроме того, вы можете нанести тупой урона, равный полученным успехам.

Фиксация (•••): Персонаж умеет блокировать движения противника и иммобилизовать его суставы. Вы можете использовать приём Фиксации в захвате. В следующий ход ваш противник получает тупой урон, равный количеству успехов броска. Вы можете использовать Фиксацию в качестве начала приёма Сдерживания. Кроме того, любые успешные подавляющие маневры, которые использует ваш персонаж, наносят 1L урона в дополнение к их обычным эффектам.

Тяжелое Оружие, (• go •••••; Стилевое)

Требования: Выносливость •••, Сила •••, Атлетика ••, Холодное Оружие ••

Эффект: Персонаж обучен владению тяжелым оружием, которое требует больших усилий, замаха для успешного удара, а только скорости и точности. Этот стиль может быть использован с двуручным оружием, таким как клеймор, бензопила, пика или вырванный с корнем уличный знак.

Уверенный удар (•): Персонаж не всегда бьет очень сильно или очень быстро, но зато гарантированно наносит урон. Вы можете рефлекторным действием убрать три кубика из любого пула атаки (минимум до нуля), чтобы добавить один к рейтингу урона оружия вашего персонажа в течение раунда. Эти кубики должны быть удалены после расчета любых штрафных модификаторов окружения или защиты противника.

Сдерживающая Угроза (••): Оружие персонажа весьма внушительно и держит противников на расстоянии. Если вы решите не двигаться и не уклоняться во время своего хода, любой персонаж, приближающийся к вашему персонажу, получает единицу летального урона и штраф к Защиту, равный урону оружия персонажа. Этот штраф действует только в течение одного раунда. Эффект не может быть применяться в ходу, когда персонаж выполнял Уклонение.

Причинение боли (•••): Удары персонажа оглушают и выводят из строя, а также наносят серьезные травмы. Пожертвуйте Защитой своего персонажа, чтобы применить Преимущество. Сделайте стандартный бросок атаки. Любой урон, который вы нанесете, засчитывается как штраф на все действия, которые жертва предпримет во время своего следующего хода. Таким образом, если вы нанесете четыре единицы летального урона, у противника будет -4 при следующей атаке.

Защитная стойка (••••): Персонаж держит свое оружие таким образом, чтобы лучше отражать удары. Если оружие обнажено, рефлекторно потратите пункт Воли, чтобы добавить урон оружия в качестве брони в течение раунда. Это не защитит от огнестрельного оружия.

Разрывание (•••••): Порезы вашего персонажа оставляют калечащие, рваные раны. Потратив пункт Воли перед броском атаки, успешная атака наносит единицу аггравированного урона в дополнение к урону, наносимому оружием. Этот пункт Воли не добавляется к броску атаки.

Импровизированное Оружие, (• go •••; Стилевое)

Требования: Сообразительность •••, Холодное Оружие •

Эффект: Большинство людей не ходят с оружием. Несмотря на это, если кто-то в стычке вытаскивает нож или заточку такой расклад не гарантирует его победу и вполне может закончиться в море. Если на вас наставили нож, было бы неплохо что-то иметь под рукой.

Персонаж хорошо справляется с тем, что у него есть. Иногда ему особенно везёт — оказываясь в баре он получает целый арсенал оружия - бутылки, табуретки, бильярдный кий.

Всегда вооружен (•): Персонаж всегда может найти что-нибудь опасное, он обладает инстинктивным пониманием того, как использовать разные предметы в боевых целях.. В начале своего хода сделайте рефлекторный бросок "Сообразительность + Холодное оружие", чтобы схватить предмет, пригодный для использования в качестве оружия практически в любой среде. (Игроку предлагается согласовать с Рассказчиком, что конкретно он может подобрать) Независимо от того, что он подбирает, у оружия есть модификатор оружия +0, штраф к Инициативе -1, Размер 1, Прочность 2 и Структура 4. При исключительном успехе увеличьте модификатор и размер оружия на 1, но штраф за инициативу увеличивается до -2. Что бы ни схватил персонаж, обычный штраф -1 за владение импровизированным оружием (см. стр. 94) не применяется.

В опасности (••): Персонаж умеет подставлять свое оружие под входящую атаку, каким бы маленьким или неподходящим для блокирования оно ни было. Пока он владеет импровизированным оружием, приобретенным с помощью *Всегда вооружен*, вы можете считать Структуру оружия вашего персонажа как базовую броню против одиночной атаки навыка Драки или Холодного Оружия. Любой урон, который он получает, наносит равное количество урона импровизированному оружию, игнорируя Прочность.

Персонаж может использовать оружие для атаки позже в том же раунде, но данная способность работает только в случае Защиты.

Критическая точка (•••): Верный способ выиграть бой - это ударить противника так сильно, чтобы он не смог подняться, даже если это означает потерю оружия в процессе. Совершая тотальную атаку с помощью импровизированного оружия, приобретенного с помощью *Всегда вооружен*, вы можете уменьшить Структуру оружия на любую величину, как минимум до 0. Каждые 2 очка Структуры, потраченные таким образом, добавляют 1 к модификатору оружия для этой единственной атаки. Заявите о расходе Структуры перед выполнением атаки; Структура уменьшается, даже если атака не наносит урона. Если Структура оружия уменьшается до 0, оно автоматически уничтожается после атаки. Вы можете использовать эту технику в сочетании с *В опасности*, позволяя вашему персонажу парировать атаку, совершенную в порядке Инициативы, а затем перейти в наступление, при условии, что оружие не было уничтожено.

Железная Кожа (•• или •••••)

Требования: Боевые Искусства •• или Уличный Бой ••, Выносливость •••

Благодаря строгой самодисциплине или многочисленным шрамам персонаж стал устойчивее к урону. Она может игнорировать удары, которые свалили бы более крупных бойцов. Он знает, как принять удар, и даже может намеренно поддаться под него, чтобы минимизировать альтернативный риск. Персонаж получает броню от атак дробящим оружием (тупой урон); одно очко брони за Преимущество в •• и два очка брони за Преимущество в ••••. Потратив пункт Воли при попадании, это позволяет трансформировать летальный урон в тупой. Трансформирует единицу урона за версию ••, две единицы за версию ••••.

Легкое Оружие (• до •••••; Стилевое)

Требования: Сообразительность ••• или Боевая Искусность, Ловкость •••, Атлетика ••, Холодное оружие ••

Эффект: Персонаж обучен владению небольшим холодным оружием, которое предпочитает утонченность грубой силе. Эти примы могут использоваться только с одноручным оружием с рейтингом урона два или меньше.

Стремительность (•): Персонаж быстро движется, чтобы найти нужное место для удара. Вы можете пожертвовать рейтингом урона оружия персонажа, чтобы добавить его рейтинг оружия к его Инициативе в течение раунда. Оружие становится оружием с нулевым уроном в течение одного раунда.

Выпад (••): Персонаж знает, когда нужно защищаться, а когда нападать. В любой момент вы можете пожертвовать пунктами Защиты 1:1, чтобы добавить их в пул атаки. Это недопустимо, если вы уже задействовали Защиту в текущем раунде. Если вы используете этот маневр, вы не можете пожертвовать своей Защитой по какой-либо другой причине. Например, вы не можете использовать Выпад с Тотальной атакой.

Финт (•••): С помощью ложного удара персонаж может отвлечь противника для более точного попадания в будущем. Например, если сделать Финт оружием наносящим два урона и выбросить три успеха, атака не наносит никакого урона. Однако ваша следующая атака игнорирует пять очков Защиты и наносит три дополнительных очка урона.

Шквал (••••): Персонаж двигается со скоростью вихря, обрушивая на противника многочисленные удары. До тех пор, пока у вашего персонажа есть доступная ему Защита (если она не была пожертвована другому маневру или, например, не была дезактивирована неожиданным поворотом), любой противник, оказавшийся в непосредственной близости от персонажа, получает одно очко летального урона. Этот урон наносится один раз за раунд, пока враг остается в пределах досягаемости, урон применяется на ходу противника. Шквал может затронуть нескольких противников, но не может использоваться, если персонаж Уклоняется.

Смертельный Удар (•••••): Персонаж может использовать свое оружие, чтобы обойти оборону противника и нанести фатальный удар. Пожертвуйте Защитой своего персонажа в течение раунда, чтобы использовать этот маневр. Если бросок атаки успешен, атака наносит одно очко agravированного урона в дополнение к урону, наносимому оружием.

Меткая стрельба (• до •••••; Стилевое)

Требования: Самообладание •••, Решительность •••, Стрельба ••

Эффект: Когда огнестрел подготовлен и нацелен, он представляет собой идеальную машину для убийства. Персонаж обучен использовать все тонкости оружия, чаще всего применительно к винтовкам. Благодаря повышенной концентрации ваш персонаж не может использовать свою Защиту во время любого раунда, в котором он использует один из этих маневров. Эти маневры могут быть использованы только после прицеливания и длятся один раунд.

Через перекрестие (•): Персонаж - обученный снайпер, способный сидеть на позиции и сохранять терпение столько, сколько потребуются. Обычно максимальный бонус от прицеливания составляет три кубика. Этот приём делает бонус равным Самообладанию + Стрельбе персонажа.

Точный выстрел (••): При таком уровне подготовки ваш персонаж знает, как эффективно вывести жертву из строя, нежели убить её. При атаке цели вы можете уменьшить урон оружия 1:1, чтобы игнорировать штрафы к стрельбе (см. стр. 92). Например, если ваш персонаж использует снайперскую винтовку (оружие наносящее 4 урона) и стреляет в руку (-2 к попаданию), вы можете обменять 1 урона снизив штраф до -1 или 2 урона, чтобы полностью исключить штраф.

И грянул гром (•••): Неуверенность в собственных силах нехарактерна персонажу. Он может стрелять в толпу и поражать определенную цель без штрафа. Если он промахивается - удар проходит мимо жертвы, но не попадает в непреднамеренную цель.

Призрак (••••): Ваш персонаж обучен быть незамеченным и исчезать без следа. Уровень Стрельбы действует как штраф на любой бросок, чтобы заметить огневую позицию, или любой бросок Расследования или Восприятия, чтобы разобраться в произошедшем.

Боевые Искусства (• до •••••; Стилевое)

Требования: Решительность •••, Ловкость •••, Атлетика ••, Драка ••

Эффект: Персонаж обучен одному или нескольким традиционным стилям боевых искусств. Он мог получить это знания от личного наставника или на курсах



самообороны. Эти маневры могут использоваться только безоружными персонажами или с оружием, подпадающим под навык Драки, таким как ударный кинжал или оружие, использующее Заточку (см. Ниже).

Целенаправленная атака (•): Персонаж интенсивно тренировался наносить удары по определенным частям тела противника. Уменьшите штрафы за попадание в определенные места на единицу. Кроме того, вы можете игнорировать одно очко брони любого противника.

Защитный удар (••): Персонаж превосходно защищается, эффектно контратакуя после. Вы можете добавить 1 или 2 очка к защите персонажа. За каждое добавленное очко Защиты вычитаете кубик из любых ваших атак. Приём может быть использован только в ход, в котором ваш персонаж намеревается атаковать. Его нельзя использовать при Уклонении.

Удар Торнадо (•••): Вступая в бой, персонаж становится безудержным вихрем ударом; приближаться к нему смертельно опасно. До тех пор, пока у персонажа есть доступная ему Защита и если он не Уклонялся, любой персонаж, попадающий в зону досягаемости получает единицу тупого урона. Этот урон наносится один раз за ход, пока враг остается в пределах досягаемости, и применяется на ходу противника. Если вы потратите пункт Воли, полученный врагом урон удвоится на старте следующего хода персонажа.

Рука как оружие (••••): На таком уровне подготовке конечности персонажа становятся воплощенным оружием. Рукопашные удары персонажа наносят летальный урон.

Касание Смерти (•••••): Погружение в боевую философию открыло персонажу секрет нанесения непоправимого ущерба одним лишь касанием. По выбору персонажа, его рукопашные удары могут считаться вооруженными оружием наносящим две единицы урона.

Полицейская тактика (•• до ••••; Стилевое)

Требования: Драка ••, Холодное оружие •

Эффект: Персонаж обучен методам сдерживания, часто используемым сотрудниками органов правопорядка. Он получил эти знания вследствие обучения или спецкурсов.

Сдерживание (•): Получите бонус +2 к подавляющим броскам, чтобы обезоружить или обездвижить противника.

Крепкая хватка (••):

Противники, пытающиеся разоружить персонажа или обратить его оружие против него, должны побить рейтинг Стрельбы как целевое значение при броске..

Быстрое сковывание (•••): Против обездвиженного противника ваш персонаж может применить наручники, кабельные стяжки или аналогичные аксессуары в качестве рефлекторного действия.

Заточка (•• или •••)

Требование: Уличный бой ••, Холодное оружие •

Эффект: Персонаж носит с собой небольшое, скрытое оружие для использования в драке. Броски для обнаружения скрытого оружия получают штраф равный рейтингу Холодного Оружия персонажа. В версии за одно очко персонаж может скрывать оружие с нулевым уроном. Версия за два очка позволяет скрывать оружие наносящее единицу урона. Ваш персонаж может использовать навык Драки, чтобы использовать это оружие.



Уличный Бой (● до ●●●●●; Стилевое)

Требования: Выносливость ●●●, Самообладание ●●●, Драка ●●, Уличное чутьё ●●

Эффект: Персонаж научился сражаться на улицах, где правильная техника боя - это которая приводит к победе. Уличные бои - не про грацию и честь, это способ остаться в живых. Следующие маневры могут использоваться только в ходе рукопашной схватки или с оружием, использующим навык Драки, таким как ударные кинжалы или оружие, скрытое с помощью Преимущества ЗаточкаА (выше).

Нырок-подскок (●): Персонаж частенько был избит до полусмерти. Теперь она уворачивается практически инстинктивно. Вы можете рефлекторно наложить штраф в один кубик на любые действия в этот ход, чтобы использовать Сообразительность или Ловкости (что выше) для расчета Защиты. Если вы уже сделали бросок без штрафа в этот ход, вы не можете использовать Нырок-подскок.

Удар поддых (●●): Удары в солнечное сплетение отличный козырь в бою, и персонаж хорошо это знает. Когда персонаж совершает успешную рукопашную атаку, противник получает -1 к своему следующему броску.

Вбивание в землю (●●●): Лучший враг - это тот, который лежит на земле. Персонаж опрокидывает противников и сдерживает их. Каждый раз, когда ваши успехи в броске атаки превышают Выносливость противника, вы можете применить Нокдаун (стр. 285). Кроме того, каждый раз, когда ваш персонаж находится достаточно близко, чтобы нанести удар встающему на ноги врагу, он может рефлекторно нанести две единицы тупого урона.

Двойной удар (●●●●): Персонаж наносит быстрые удары, словно швейная машинка. Всякий раз, когда он совершает успешную атаку, вы можете потратить пункт Воли, чтобы нанести два дополнительных очка тупого урона.

Последний шанс (●●●●●): В уличной драке от каждой секунды может зависеть жизнь и смерть. Опытный уличный боец - замечательный выживальщик. Он кусается, бьет головой, ставит подножки или делает все возможное, чтобы предотвратить фатальный исход. Каждый раз, когда персонаж должен получить удар или становится жертвой пересиливающего маневра, и если он уже страдает от штрафов за ранения, он может рефлекторно потратить пункт Воли и пожертвовать своей Защитой в раунд, чтобы атаковать своего потенциального противника. Это допустимо, даже если он уже действовал в этом раунде, до тех пор, пока у персонажа есть запас Воли. Разрешите эту атаку до того, как противник начнет действовать.

Безоружная защита (● до ●●●●●; Стилевое)

Требования: Ловкость ●●●, Драка ●●, Защитный бой: Драка

Персонаж намного лучше сопротивляется всем посягательствам на его здоровье. Может быть, он практикует боевое искусство, которое отклоняет удары противника, или просто очень хорошо двигается в ходе боя.

Как по книге (●): Персонаж может читать тактику своих противников, зная, куда они, скорее всего, нанесут удар. Когда вы сталкиваетесь с невооруженным противником и не уклоняетесь, увеличьте Защиту персонажа на половину его рейтинга Драки (округлите в меньшую сторону).

Изученный стиль (●●): Персонаж сосредотачивается на изучении движений одного противника, избегая его атак и расстраивая его планы. Атаки этого противника не уменьшают Защиту вашего персонажа. Если защита вашего персонажа уменьшает пул атак противника до нуля, его дальнейшие атаки против вас теряют качество 10-снова.

Отклонение (●●●): Когда персонаж подвергается атакам нескольких противников, он может отклонять их удары друг в друга. Когда он Уклоняется, если его бросок Защиты нивелирует успехи атаки до нуля, его атакующий вынужден провести ту же атаку против другого атакующего по вашему выбору.

Недостаток: Персонаж может отклонить только одну атаку за ход. Он не может перенаправить атаку обратно её же инициатору.

Калечащий удар (●●●●): Персонаж выжидает до последней возможной секунды, а затем ударяет по локтю или запястью противника, когда он атакует. Бросьте Сила + Драка вместо Защиты. Если вы набираете больше успехов, чем нападающий, вы наносите одно очко тупого урона за дополнительный успех и наносите либо Удар рукой, либо Удар ногой (на ваш выбор).

Недостаток: Потратьте пункт Воли, чтобы использовать этот маневр.

Словно Ветер (●●●●●): Персонаж отступает в сторону, когда его противник атакует, и затем придает ему нужный толчок, чтобы он пролетела мимо него. При Уклонении, если ваш бросок защиты сводит успех атаки противника к нулю, вы совершаете Нокдаун противника.

Недостаток: Объявите, что вы используете этот маневр в начале хода, прежде чем предпринимать какие-либо другие атаки.



"Доедай свой ужин, милый, или за остатками придёт Голодный Волчок". Это была бабушкина фишка, когда я рос. Голодный Волк. Я не знаю, где она его откопала, наверное, в какой-то долбаной книге сказок Старого Света.

Голодный Волк, по её рассказу, жил в подвале, и у него не было ни еды, ни игрушек, ни собственных друзей, поэтому он выходил ночью, чтобы забрать то, чем я пренебрегал. Думаю, это должно было научить меня не быть расточительным, но эффект был совсем другой - этот кошмар не давал мне спать по ночам, я прислушивался к каждому скрипу дома, фантазируя, что это Голодный Волк, рыщет вокруг в поисках чего-нибудь съестного.

Окно разбилось с приглушенным треском, и я оказываюсь внутри. Бабушка была не очень богата, но у нее были кое-какие драгоценности, которые она привезла с собой после войны, и их хватило бы мне на месячную аренду жилья. Вероятно, она оставила все это Сире, но черт бы с ней. Она даже не позвонила, чтобы сообщить мне, что бабуля умерла. Я прочитал об этом в утренней газете. Некрологи - хороший способ найти подходящую цель для ограбления, но об этом как-то не задумываешься.

Прошло десять лет, но я до сих пор помню планировку. Комната бабушки в конце коридора, моя рядом с ванной и напротив комнаты Сиры. Я направился в бабушкину комнату, пнул стопку пожелтевших газет высотой до колена, чуть не врезавшись лицом в кучу старых, изъеденных молью, затхлых шарфов. Когда здесь всё так обветшало? Интересно, знают об этом другие родственники? Да пофиг. Это не моя проблема.

Спальня еще хуже сохранилась, чем холл — бабушке было 87 лет, как она вообще добиралась до кровати?

Я нашёл ее шкатулку с драгоценностями на комод, окруженную фотографиями. Фотографии Сиры, наших родителей, наших кузенов. Ну ничего себе! Джекпот! Я начал набивать ожерелья и броши в карманы. Что до вещей и хлама - я разберусь с ними позже.

Я подумал отправиться проверить ванную, глядишь там ещё остались рецептурные препараты, но тут скрип двери заставил меня замереть как мышь в тени ястреба. Но ведь, черт, Сира не могла быть здесь.

Оглушительного армянского голоса не последовало. Нет, это не Сирануш. Я слышал хриплое, прерывистое дыхание, как у разорванного футбольного мяча. Я не хотел поворачиваться, но я всё равно сделал это. Это он. Он здесь. Облезлый белый мех, спутанный и грязный. Язык глупо свисал между потрескавшимися желтыми клыками, живот раздутый от голода. Он протянул манящую лапу, и, словно во сне, я взялся за неё.

Голодный Волк жил в подвале, и у него не было ни еды, ни игрушек, ни друзей.

Теперь у него есть я.

Адские Двигатели: Механики Драммы

Игры сеттинга **Хроники Тьмы** балансируют на грани между рассказыванием историй и волей случая. В этой главе излагаются основные игровые механики, которые объединяют игровой процесс воедино. Всякий раз, когда игрок решает, что его персонаж что-то делает — например, убеждает тюремного охранника выпустить его, ударяет монстра, который собирается сожрать его брата, или идет по следу убийцы в жутко противоречивой истории, чтобы узнать правду — комбинация решений персонажа, игровых механик и решений Рассказчика определяют, что произойдет дальше.

Игровые механики предоставляют правила для обыгрывания ситуаций, когда исход действия неопределен, поэтому игрокам следует прибегать к броскам кубиков, чтобы понять, что происходит с персонажами и к чему приводят их попытки. Игроки бросают кубики, чтобы определить, насколько хорошо их персонажи преуспевают — или насколько драматически проваливаются — в преодолении препятствий и достижении своих целей. Неудача может быть такой же захватывающей, как и успех, и механики, которые разбираются в этом разделе, иллюстрируют как сделать любой результат частью невероятной истории. В книгах и фильмах есть моменты, когда зрители сдвигаются на краешек своих кресел, ожидая увидеть, выживут или умрут главные герои, победят или проиграют, спасут мир или будут смотреть, как он горит. Система Повествования делает эти моменты реальностью, прикладывая игровые функции к ключевым частям истории, и в этой главе подробно описывается, как это делается.

Эта глава дает игрокам и Рассказчикам все, что им нужно, чтобы разрешить большинство ситуаций, возникающих в ходе хроники, от драк и соблазнения, и раскрытия преступлений. Препятствием, стоящим между персонажем и его целью, может быть человек или монстр, с которым он должна поговорить, убедить, выследить или сразиться. Это также может быть физическое препятствие, которое нужно разрушить, или же банальная нехватка жизненно важного ресурса, или даже собственные внутренние демоны и неуверенность персонажа. Механике в этой главе используют все черты, которые игрок присвоил своему персонажу в предыдущей главе, чтобы показать варианты, как персонаж может попытаться преодолеть эти препятствия и справиться со всем, с чем он сталкивается.

Поскольку "Хроники тьмы" — это мир, где оправдан даже самый иррациональный страх, а вещи, которых никогда не должно было быть, вполне реальны, персонажи прибегают ко всевозможным крайностям, чтобы решить проблемы и получить то, что они хотят. В этой главе представлена обширная система для обыгрывания сражений между персонажами, а также системы, которые исследуют эмоциональные и психические последствия откровений и сотворения странных, ужасных явлений. Игровая система также даёт возможность персонажам меняться и расти, зарабатывая опыт. Игровая система охватывает множество способов взаимодействия персонажей с сеттингом, включая Социальное маневрирование, Расследование, создание снаряжение и захватывающие погони. В главе объясняется, как Рассказчики и игроки могут работать сообща, чтобы разрешить даже те случаи, которые остались за рамками правил.

Броски Кубиков

Когда персонаж пытается чего-то добиться, а результат не очевиден, вы бросаете набор десятигранных кубиков, основываясь на его соответствующих чертах персонажа, и трактуете результаты, чтобы определить успех. Большую часть времени вы бросаете количество кубиков, равное Атрибуту плюс Навыку. Например, чтобы отвязаться от полицейского, вы используете Атрибут Манипулирование вашего персонажа, равный 4, и навык Обмана, равный 3 — таким образом вы бросаете семь десятигранных кубиков.

Фред кивнул.
"То есть смерть —
не худшее из того,
что может с нами
случиться."

"Это еще мягко
сказано, Фредди,"
— отозвался Джон.

Дэвид Вонг,
В финале Джон умрет

David Wong
John Dies at the
End

Если у вас есть Специализация (стр. 73), которая имеет отношение к броску, добавьте дополнительный кубик в свой пул. Каждый кубик, на котором выпало 8, 9 или 10, считается приведшим к успеху. Обычно вам нужен только один успех, чтобы достичь своей цели. Однако всегда лучше добиться большего успеха, особенно если вы хотите причинить кому-то вред, поскольку ваши успехи увеличивают ваш урон при атаке. Каждый кубик, на котором выпадает 10, является успешным. Но кроме этого вы снова бросаете этот кубик, потенциально добиваясь еще одного успеха. Если этот второй бросок вновь приводит к 10, зачитите успех и бросайте кубик снова, пока не выпадет число, отличное от 10.

Многие броски имеют модификаторы, либо от использования специальных инструментов, обстоятельств, либо от противодействия. Большинство модификаторов варьируются в диапазоне от +3 до -3, хотя они могут варьироваться от -5 до +5. Примените модификаторы к своему пулу кубиков перед броском. Сначала добавьте все бонусы, а затем примените штрафы.

Если ваш пул (значение при подсчете) становится меньше одного кубика, вы вместо этого бросаете один кубик удачи. Кубик удачи считается успешным только в том случае, если вы выбрасываете 10 (кубик не перебрасывается). Любой другой результат - это провал. Если вы выбрасываете 1 на кубике удачи, ваш персонаж терпит драматический провал.

Результаты Бросков

Бросок может быть успешным и неудачным в разной степени:

Успех: персонаж преуспевает, как и задумывалось. Успех достигается при наличии по крайней мере одного кубика с результатом 8, 9 или 10; или кубика удачи (с 10).

Провал: Попытка персонажа завершается неудачей. Это не значит, что “ничего не происходит”, просто он не получает того, чего хочет, и на его пути возникают осложнения. Провал - это отсутствие успехов на кубиках.

Исключительный успех: Действия вашего персонажа превзошли его ожидания. Достигается путем выбрасывания пяти или более успехов. Ваш персонаж получает благоприятное Состояние. (См. “Состояние”, стр. 75.) Обычно наиболее подходящим является Вдохновенное условие. Вы можете передать это Состояние другому персонажу, если это соответствует происходящему.

Драматический (катастрофический) провал: Персонаж терпит неудачу, и все вот-вот станет намного хуже. Происходит, когда вы выбрасываете 1 на кубике удачи. С другой стороны, вы можете достигнуть Вехи добровольно обратив обычный провал драматическим.

Когда бросать кубик

Для большинства действий вам не нужно бросать кубики. Если ваш персонаж не находится в стрессовой ситуации — никто активно не пытается перерезать ему горло или снести его рабочее место во время, — вам не нужно бросать кубики. При любом броске Рассказчик должен обдумать возможные исходы, как положительные, так и отрицательные. Иногда это прописано в правилах. Если вы потерпите неудачу в броске атаки, вы не нанесете никакого урона. В других случаях все зависит от Рассказчика. Если вы провалите бросок, чтобы перепрыгнуть провал между зданиями с головорезами на хвосте, Рассказчик может позволить вам перепрыгнуть, но дать шанс врагам атаковать, или же провалиться в темноту - от ведущего порой зависит очень многое.

Обстоятельства и Снаряжение

Иногда фортуна благоволит персонажу. В некоторых случаях она протягивает ему руку помощи, давая нужные инструменты. Рассказчик должен взвесить, как обстоятельства влияют на шансы персонажа на успех. Небольшое преимущество — вскрытие старого ржавого замка — может дать один бонусный кубик, в то время как стрессовая ситуация — попытка вскрыть замок, когда в вас стреляют, — может вычестить три кубика из пула. В большинстве случаев модификатор обстоятельств будет варьироваться в диапазоне от +3 до -3, хотя в очень редких случаях — взламывание замка в горячей комнате, — он может варьироваться от +5 до -5.

Наличие подходящего снаряжения или инструментария для выполнения задачи также дает вам дополнительные кубики к броску. Отличный костюм может дать вам бонусные кубики, когда вы пытаетесь убедить генерального директора в том, что ваш персонаж знает лучший план, а хорошая пара кроссовок поможет ему убежать от чудовищ, скрывающихся в тени. Обычно снаряжение дает бонус от одного до трех кубиков. Первокласный или изготовленный на заказ предмет может дать бонус в четыре или пять кубиков, но такие предметы часто стоят больше, чем просто деньги. Когда задача невозможна без какого-либо оборудования — взлома компьютера или вождения автомобиля - бонусы за инструментарий указывают, насколько эти предметы качественнее, чем рядовые. Старый потрепанный седан может не добавить ни одного кубика к броску, но первокласный спортивный автомобиль может добавить четыре или даже пять кубиков.

Действия от Атрибута

Для выполнения некоторых действий не требуется специальных знаний. Чаще всего они подразумевают броски Сообразительности + Самообладания, чтобы заметить что-то, что кажется неправильным, или броски Силы + Выносливости, чтобы поднять тяжелый предмет. Для этих бросков вы применяете два разных Атрибута вместе, чтобы создать пул кубиков. Если действие не требует какого-либо конкретного навыка, оно может быть разыграно как Действие от Атрибута.

С грехом пополам

Если у вашего персонажа нет очков в необходимом Навыке, Рассказчик может позволить вам бросить свой Атрибут в качестве пула кубиков. За некомпетентность начисляется штраф: если бросок связан с Ментальным навыком, вы получаете штраф в три кубика, в то время как за отсутствие Физического или Социального Навыка применяется штраф в один кубик.

Действия

Большинство действий в игре - это *мгновенные* действия. Они представляют собой активности, которые занимают всего пару секунд. В бою мгновенное действие занимает ваш ход.

Рефлекторные действия - это то, о чем вам даже не нужно задумываться. Большинство бросков, чтобы противостоять сверхъестественным силам, являются рефлекторными. Вы можете предпринять рефлекторное действие в любое время, вне очереди.

Когда два персонажа борются за определенную цель, они участвуют в *состязательном* действии. Вы бросаете свой пул кубиков, а Рассказчик (или другой игрок) бросает пул кубиков за другого персонажа.

Если вы добились исключительного успеха — не вычитайте успехи другой стороны из ваших. Состязательное действие подхватывает действие лица, инициирующего его; сопротивление ему является рефлекторным действием.

Продолжительные действия

Продолжительное действие - это попытка выполнения сложной последовательной задачи. Вы бросаете свой пул кубиков несколько раз. Каждый бросок "занимает" определенное количество времени и представляет собой этап в длительном процессе — ваш персонаж либо добивается значительного прогресса, либо сталкивается с неудачей. Вы определяете свой пул кубиков действия как обычно — Атрибут + Навык + Модификаторы. Подсчитайте значение Атрибут + Навык + Специализация (если таковые имеются); это максимальное количество бросков, которые вы можете выполнить, прежде чем действие завершится неудачей.

Когда вы предпринимаете продолжительное действие, Рассказчик определяет, сколько успехов вам требуется. Для большинства действий требуется от пяти до двадцати успехов. Пятёрка отражает разумное действие, которого компетентные персонажи могут достичь с помощью правильных инструментов и знаний. Десять представляет собой сложное действие, которое все еще реалистично для профессионала в данной области. Двадцать представляет собой очень сложное действие, которое даже особо опытному персонажу будет трудно выполнить.

Рассказчик также определяет интервал между бросками. Если выполнение действия займет недели, он может установить выполнение одного броска в неделю. Если оно займет целый день работы, то один бросок в час - это хороший срок.

Результаты бросков

Драматический провал: В дополнение к последствиям неудачи, первый бросок при следующей попытке наказывается штрафом в -2 кубика.

Провал: Персонаж сталкивается с осложнением. Рассказчик предложит вам выбор: принять Состояние по его выбору или отказаться от действия. Вы можете предложить другое Состояние, если считаете, что оно подходит больше. Если вы отказываетесь или не можете согласиться с Состоянием, вы теряете все накопленные успехи (см. "Состояние", стр. 75).

Успех: Добавьте успехи при броске к вашему общему счёту. Обсудите с Рассказчиком какие конкретные шаги персонаж предпринял к достижению цели.

Исключительный успех: Выберите одно из: Уменьшите количество успехов, требуемых для завершения задачи на количество очков Навыка персонажа; сократите время каждого следующего броска на четверть или примените эффект исключительного успеха действия, когда вы достигнете своей цели.

Сопротивление

Иногда действию оказывается противодействие. Вы бросаете свой Атрибут + Навык, но применяете как отрицательный модификатор значение одного из Атрибутов вашего противника (Решительность, Выносливость или Самообладание) или Защиту противника. Это сопротивление превосходит любые другие модификаторы, применяемые к пулу кубиков. Если не ясно что применимо больше - *сопротивление* или *состязание*: *сопротивление* применяется в ситуациях, когда количество успехов в броске является важным фактором. Если важно только то, будет ли бросок успешным или нет, используйте *состязательное* действие.

Сопротивляемость и Сверхъестественный Потенциал

Когда вы выйдете за пределы этой книги и погрузитесь в более широкий мир игровых монстров, вы обнаружите, что у этих монстров есть черты, которые помогают им противостоять сверхъестественным эффектам и нивелировать их.

Сопротивляемость Сверхъестественному - это число, добавляемое к пулам, чтобы противостоять магическим силам. Вампиры используют свою Силу Крови, в то время как оборотни используют свой Первобытное Побуждение (Primal Urge).

Сверхъестественный Потенциал - это общий показатель того, насколько опасен монстр. Обычно он равен Сопротивляемости.

Состязательные действия

Когда соревнуются два персонажа, и вам нужно понять кто выйдет победителем, используйте *состязательное* (встречное) действие. В состязательном действии каждый игрок бросает пул персонажа (например, пул атрибут + навык), и персонаж, у которого выпало наибольшее количество успехов, выигрывает состязание.

Обычные действия

Вот несколько простых способов, которыми вы можете применить свои навыки. Помните, что вы можете придумать свои схемы действий в любое время.

Аргументация

(Интеллект + Экспрессия – Решительность жертвы)

Вы пытаетесь повлиять на кого-то с помощью рациональных аргументов. (Если вы спорите с толпой, используйте самый высокий показатель Решительности) (См. также Социальное маневрирование, стр.81.)

- **Драматический провал:** Вы убеждаете их в обратном.
- **Неудача:** Они слушают, но в конечном счете остаются равнодушными.
- **Успех:** Они принимают правду (или кажущуюся правду) ваших слов.
- **Исключительный успех:** они убеждены и становятся сторонниками вашей точки зрения, хотя могут изменить свое мнение, если окажутся в опасности.

Кутеж

(Харизма + Общение или Уличное чутьё)

Вы втираетесь в доверие, покупаете напитки, поднимаете всеобщее настроение и вытягиваете какие-то сведения.

- **Драматический провал:** Неловкое слово раскрывает ваши намерения... и возможно даже раскрывает вашу сверхъестественную сущность
- **Неудача:** Несмотря на ваши попытки, вы остаётесь в одиночестве с напитком в руке, не произведя никакого впечатления.
- **Успех:** Вы находите единомышленника, который, возможно, захочет поделиться секретами или отойти куда-нибудь, чтобы развить тему.
- **Исключительный успех:** у вас появляется друг, с которым вы можете связаться снова.

Заговаривание зубов

(Манипулирование + Обман – Самообладание жертвы)

Пусть вам не удастся выиграть спор при помощи веских аргументов, но запудрить мозги - вполне.

- **Драматический провал:** Ваши оппоненты прекрасно знают правду, и вам не сбить их с толку.
- **Неудача:** оппоненты не внимают всему этому потоку слов.
- **Успех:** Оппоненты проглатывают вашу историю.
- **Исключительный успех:** Другая сторона внимает вам настолько искренне, что они даже готовы предложить небольшую помощь, хотя они не будут подвергать себя никакому риску.

Допрос

(Манипулирование + Эмпатия или Запугивание – Решительность жертвы)

Вы пытаетесь выведать секреты у неохотного информатора. (См. Социальное маневрирование, стр. 81.)

- **Драматический провал:** Информатор настолько замкнулся или травмирован, что больше не будет раскрывать информацию.
- **Неудача:** Информатор выбалтывает смесь правды и лжи - и даже он уже не знает где что.
- **Успех:** Вы получаете информацию, которую искали.
- **Исключительный успех:** Вы получаете информацию, которую искали, и информатор готов продолжать сотрудничество.

Запугивание

(Сила или Манипулирование + Запугивание – Самообладание жертвы)

Вы пытаетесь заставить кого-то делать то, что вы хотите, заставляя его бояться.

- **Драматический провал:** Он не воспринимает вас всерьёз, даже если вы их немного поколотите. Оппонент не будет делать то, что вы хотите.
- **Неудача:** противник не впечатлен вашими угрозами.
- **Успех:** угрозы принуждают его помочь вам
- **Исключительный успех:** У противника развивается стойкий страх перед вами, что может облегчить их принуждение в будущем.

Анализ места преступления

(Интеллект + Расследование)

Вы ищете улики, чтобы понять произошедшее, или наоборот подчищаете всё, чтобы никто не нашёл зацепок.

- **Драматический провал:** Вы находите улики, но портите их или оставляете свидетельства своего присутствия.
- **Неудача:** Вы находите подсказки, но они повреждены и их трудно интерпретировать. Или вы пропускаете какое-то важное место, позволяющее заподозрить вас в будущем.
- **Успех:** Вы находите подсказку именно того рода, который вам нужен, или вам удастся значительно запутать будущих следователей.
- **Исключительный успех:** Вы находите подсказку и точно знаете, как она вписывается в картинку происходящего, или вы оставляете место происшествия безупречно чистым.

Прыжок

(Сила + Атлетика)

Чтобы преодолеть препятствие или избежать опасности, вы прыгаете из одного места в другое.

- **Драматический провал:** попытка не только проваливается, но и ставит под угрозу здоровье персонажа.
- **Неудача:** Ваш персонаж вообще не преодолевает сколько-нибудь значительную дистанцию или теряет самообладание в решающий момент.
- **Успех:** Персонаж прыгает на количество футов, равное выпавшим успехам, или на количество метров, равное выпавшим успехам, разделенным на три.
- **Исключительный успех:** Ваш персонаж прыгает на внушительное расстояние. Если полученные успехи превышают сумму, необходимую для совершения прыжка, ваш персонаж может попытаться

выполнить другое мгновенное действие в воздухе (например, выстрелить) или при приземлении (возможно, пробежать расстояние равное Скорости), по усмотрению Рассказчика.

Ремонт

(Интеллект + Ремесло)

Попытка починить сломанный предмет или агрегат.

- **Драматический провал:** и без того сломанный предмет окончательно доламывается. Его не восстановить.
- **Неудача:** вы в тупике и не знаете как справиться с возникшим осложнением, но вы можете попробовать ремонт в другой сцене.
- **Успех:** Вы заставили эту штуку работать... пока.
- **Исключительный успех:** Объект работает лучше, чем раньше. Он не сломается снова в ближайшее время.

Исследование

(Интеллект + Образование или Оккультизм)

Используя свои знания, вы ищете информацию о текущей загадке.

- **Драматическая неудача:** Вы обнаружили несколько бесполезных фактов. Это отбросило вас назад. В случае Оккультизма персонаж приходит к неправильным выводам.
- **Неудача:** Вы находите много многообещающих зацепок, но все они тупиковые.
- **Успех:** Вы находите ответы, которые искали.
- **Исключительный успех:** Вы находите то, что искали, а также обнаруживаете гораздо больший объем ценной информации.

Слежка

(Сообразительность + Скрытность или Вождение vs. Сообразительность + Самообладание)

Вы следите за кем-то, возможно, рассчитывая устроить засаду или выяснить, куда он направляется.

- **Драматический провал:** либо цель слежки, либо кто-то ещё обнаруживает вас и начинает подозревать неладное.
- **Неудача:** Цель чувствует, что за ней следят, и отрывается от вашего преследования.
- **Успех:** Вы следуете за целью к месту назначения.
- **Исключительный успех:** Вы находите какие-то средства, с помощью которых вы можете продолжать следить за целью, например, незапертый вход в здание, в которое он прибыл.

Незаметное движение

(Ловкость + Скрытность vs. Сообразительность + Самообладание)

Вы пытаетесь избежать внимания со стороны одного... или нескольких людей. Может быть, вы хотите попасть в какое-нибудь место незамеченным. Может быть, наоборот вы пытаетесь выбраться.

- **Драматический провал:** Вы привлекаете много внимания... слишком много.
- **Неудача:** Вас заметили, но у вас все еще есть шанс ускользнуть.
- **Успех:** Вы избегаете внимания и выполняете задуманное.
- **Исключительный успех:** Вы избегаете внимания и скрываетесь прежде, чем у кого-нибудь появится еще один шанс поймать вас.

Перестановки

Система Повествования имеет несколько вариантов механики бросков кубиков.

- **9-Снова:** Вы повторно бросаете кубики, на которых выпало 9 или 10, а не только 10. Продолжайте бросать, пока не получите результат ниже 9 или 10.
- **8-Снова:** Вы повторно бросаете кубики, на которых выпало 8, 9 или 10 и продолжаете бросать до тех пор, пока ваши кости выбрасывают успехи.
- **Дополнительные успехи:** если вы преследуете в действии, все "незатраченные" успехи вы прибавляете к общему результату. Эта в основном относится к оружию, которое наносит бонусный урон за доп. успехи при броске.
- **Машинальные действия:** Когда вы прошли достаточную подготовку и отточили какое-то действие, вы скорее всего преуспеваете. Когда вы делаете бросок, вы можете повторно бросить любые кубики, которые не выбросили 8, 9 или 10. Если используете кубик удачи, не перебрасывайте драматический провал. Вы можете перебросить каждый кубик только один раз.
- **Последующие попытки:** Если вам не удастся выполнить бросок, вы можете попробовать еще раз. Если временные рамки не являются проблемой и ваш персонаж не испытывает давления, вы можете делать пробовать ещё раз. В гораздо более частой ситуации, когда времени мало, а атмосфера напряженная, каждая последующая попытка имеет совокупный штраф в один кубик. Таким образом, в третий раз, когда персонаж пытается взломать дверь, которая удерживает его внутри горящего здания, его бросок имеет -2 кубика. *Последующие попытки* не применяется к продолжительным действиям.
- **Командная работа:** Когда два или более персонажа работают вместе, один берет на себя инициативу. Он является основным действующим лицом, и его игрок собирает свой пул кубиков, как обычно. Любой, кто помогает, бросает тот же пул перед основным действующим лицом.

Каждый успех помощника дает основному персонажу бонусный кубик. Если один из помощников выбрасывает драматический провал, основной персонаж получает штраф -4 кубика.

Время

Когда вы разыгрываете истории в "Хрониках тьмы", игровое время может динамично изменяться. Недели или месяцы могут пройти в течение нескольких слов, в то время как напряженные переговоры проходят в режиме реального времени — или занимают еще больше времени.

В дополнение к годам, ночам и часам, "Хроники тьмы" также используют пять единиц измерения времени. Они связаны друг с другом, и ранжируются по величине.

- **Ход.** Наименьшее единица времени в игре. Ход длится около трех секунд. Персонаж может выполнить одно мгновенное действие за ход. Ходы обычно имеют значение только в бою или других драматических ситуациях.
- **Сцена.** Подобно сцене в пьесе, сцена в ролевой игре - это время, потраченное на одно конкретное событие. Рассказчик создает сцену, описывая происходящее, и игроки должны разрешить событие или конфликт внутри неё. Сцена может разыгрываться по ходам, в реальном времени без привязки к ходам или вовсе форсироваться, в зависимости от ситуации.
- **Глава.** Глава - это набор сцен, которые происходят во время одной игровой сессии. С того момента начала игровой сессии и до её окончания затраченное время называется главой.
- **История.** История подразумевает цельный рассказ, связанный одной сюжетной аркой с другими историями. Она может состоять из нескольких глав или из одной. В ней есть вступление, обострение, основное действие и кульминация, которая подводит все к завершению.
- **Хроника.** Гобелен событий; хроника - это полное собрание взаимосвязанных историй, в которых участвуют ваши персонажи. Они могут быть связаны общей темой или общей сюжетной линией. По мере развития вашей истории игроки и Рассказчик вместе создают цельную линию повествования.

Специализации Навыков

В то время как Навыки описывают обширные знания и подготовку персонажа, Специализации уточняют конкретные сферы компетенций. Специализация должна быть более узкой, чем связанный Навык, но не настолько узкой, чтобы быть бессмысленной. Для каждого Навыка в Нлаве 1 в качестве руководства перечислены несколько примеров Специализаций. Рассказчик решает может персонаж взять Специализацию или нет.

Персонажи начинают игру с тремя Специализациями. Больше количество приобретается за опыт. Специализаций может быть сколько угодно, но не могут повторяться.

Специализации могут помочь конкретизировать предысторию персонажа и определить его методы решения проблем. Например, персонаж с Стрельбой 3 и специализацией Винтовки способен обращаться со всеми видами оружия, но особенно хорош с винтовками. Он по умолчанию использует винтовку, потому что лучше всего в обращении с ней. Игроки должны придумать предысторию для Специализации — возможно, персонаж в юности охотился со своим дедушкой.

Всякий раз, когда Специализация применяется к броску игрока с соответствующим Навыком, она добавляет один кубик, который складывается с другими модификаторами. Несколько Специализаций могут применяться к одному броску с одобрения Рассказчика.

Воля

Воля персонажа отражает его решимость и способность преодолевать все сложности на пути.. Потраченный пункт Воли добавляет бонус в три кубика к большинству пулов кубиков или +2 к характеристике при Сопротивлении. Вы можете потратить только один пункт Воли на каждое действие. Персонаж восстанавливает один пункт Воли за каждую полноценную ночь сна.

Якори

Когда персонаж действует в соответствии со своей Добродетелью или Пороком во время сцены, его самооощущение укрепляется, а запасы внутренней силы обновляются.

Если Рассказчик решит, что действия вашего персонажа во время сцены воплощают его Порок, он вернет себе один потраченный пункт Воли. Обратите внимание, что действие, основанное на Добродетели или Пороке, не обязательно должно создавать трудности или риск для вашего персонажа.

Если Рассказчик решит, что действия вашего персонажа во время сцены отражают его Добродетель и создают при этом трудности или риск, это позволит восстановить весь запас Воли. Таким образом, персонаж может восстановить Волю до двух раз за игровую сессию.

Рассудок

Человеческие персонажи, сталкивающиеся со сверхъестественным, частенько переживают потрясения, а также травмируют психику. Мера стойкости психики и неколебимости его душевного равновесия называется Рассудком.

Критические Точки

Персонаж может потерять Рассудок, когда он доходит до *Критической точки*. Если действие вызовет психологический стресс у персонажа, стоит подумать, является ли это действие критической точкой. Обратите внимание, что персонаж может испытывать переломные моменты, которые не являются результатом его собственных действий. Он может быть простым свидетелем чего-то ужасного. Когда персонаж совершает определенные действия или переживает определенные события, он может достичь критической точки.

Это просто означает, что увиденное или совершенное персонажем свыше его способности рационализировать или справиться с этим.

Критическая точка может попасть в одну из следующих категорий:

- Персонаж совершает действие, которое либо нарушает его личный моральный кодекс, либо считается неприемлемым в обществе.
- Персонаж становится свидетелем чего-то травмирующего, ужасающего или того, что подрывает его понимание мира.
- Персонаж является целью сверхъестественной атаки, будь то физической, эмоциональной или ментальной.

Очевидно, что критические точки несколько субъективны. Детектив из убийного отдела с 30-летним опытом работы, видящий трупы и выслушивающий признания убийц каждый день, имеет несколько более высокую терпимость к человеческой порочности, чем 20-летний студент колледжа гуманитарных наук. Во время создания персонажа Рассказчику желательно придумать несколько гипотетических ситуаций, чтобы игрок мог определить, будут ли, по его мнению, эти ситуации критическими точками.

Обратите внимание, что критическая точка - это не обязательно то, что персонаж считает неправильным. Персонаж может убить кого-то с абсолютным пониманием происходящего в целях самообороны, но этот опыт, вероятно, все равно является переломным моментом, даже если игрок (и персонаж) считают, что этот поступок был полностью оправдан. Действия негативно сказываются на психике, независимо от того, были ли эти действия праведными.

Определение Критической Точки

Рассказчик должен определить, считается ли конкретное действие или событие критической точкой для персонажа. Если персонаж управляется игроком, то, очевидно, игрок должен внести некоторый вклад в разъяснение ситуации.

Система

Когда персонаж доходит до критической точки, игрок или Рассказчик бросает Решительность + Самообладание с модификатором, основанным на рейтинге Рассудка персонажа:

Модификаторы Текущего Рейтинга

Рассудок	Модификатор
8-10	+2
7-6	+1
5-4	0
3-2	-1
1-2	-2

Рассказчик также может применять модификаторы, основанные на том, насколько критическая точка меняет мироощущение персонажа. Приведенная ниже таблица дает некоторые рекомендации, но опять же, Рассказчику и игроку рекомендуется развивать моральные устои и жизненный опыт персонажа, чтобы

модификаторы динамически менялись. Модификаторы являются кумулятивными, но общий модификатор обстоятельств не должен превышать +/- 5 кубиков.

Модификаторы Критических Точек

Критическая Точка	Модификатор
Персонаж защищает себя	+1
Герой действует в соответствии со своей Добродетелью	+1
Герой защищает любимого человека	+2
Персонаж действует в соответствии со своим пороком	-1
Созерцание сверхъестественного (ненасильственное)	-1
Свидетель сверхъестественного насилия	-2
Свидетель несчастного случая	-2
Свидетель убийства	-3
Совершение умышленного убийства	-5
Убийство в целях самообороны	-4
Неумышленное убийство	-4
Причинение видимых серьезных травм человеку	-2
Пытки	-3
Переживание физических пыток	-2
Жертва ментальной/эмоциональной сверхъестественной атаки	-2
Жертва физического влияния сверхъестественного	-2
Свидетель сверхъестественного явления	от -1 до -5

Результаты Броска

Драматический провал: Мироощущение персонажа было подорвано, возможно, безвозвратно. Персонаж страдает от психической травмы. Потеряйте очко рейтинга Рассудка и выберите одно из следующих Состояний (или придумайте новое с одобрения Рассказчика): Сломленный, Фуга или Безумие. Кроме того, достигнете Вехи.

Неудача: Мировоззрение персонажа пошатнулось, и он, вероятно, ставит под сомнение свое самоощущение, свою способность общаться с людьми, свою собственную моральную ценность или свое здравомыслие. Потеряйте очко рейтинга Рассудка и выберите одно из следующих Состояний (или придумайте новое с одобрения Рассказчика): Виновный, Потрясение или Испуг.

Успех: Персонаж пережил переломный момент. Он может чувствовать себя не очень, но он справился. Выберите одно из следующих Состояний (или придумайте новое с одобрения Рассказчика): Виновный, Потрясение или Испуг.

Исключительный успех: персонажу каким-то образом удастся не только пережить переломный момент, но и найти в нем смысл, самоутвердиться или закалить свою веру

Персонаж достигает Вехи и восстанавливает очко Воли.

Медитация

Персонаж может повысить свои шансы преодолеть критическую точку, медитируя. Медитация - это продолжительное действие с бросками Самообладание + Сообразительность, требуемое количество успехов 4, интервал 30 минут. После успешной медитации персонаж получает бонус +1 к своему следующему броску критической точки. Как только этот бонус используется или персонаж отходит ко сну, он исчезает и должен быть восстановлен путем повторной медитации. Успокаивающая музыка или благовония могут дать бонус за инструменты от +1 до +2. Специальная комната для медитации, возможно, в Безопасном месте персонажа, обеспечивает +3. Громкие звуки, неподходящая обстановка или недосып наносят штраф -1 каждый. Голод наносит штраф от -1 до -3.

Состояния

Состояния отражают собой то, как история повлияла на персонажа, и что он делает, чтобы пережить эти события. Игроки не приобретают Состояния. Вместо этого события в игре инициируют Состояния, и они остаются с персонажами до тех пор, пока не будут выполнены определенные условия избавления от них. У персонажа может быть только одно Состояние, если только каждое из них не относится к совершенно разным обстоятельствам — например, он может быть Осведомлен об оккультном символе, и при этом иметь Недосып, поскольку не спал всю ночь, погрузившись в исследования. От каждого Состояния он избавится по-своему.

Персонажи могут получить Состояния в результате многих событий или обстоятельств. Игрок может ввести в игру соответствующее Состояние всякий раз, когда он добивается исключительного успеха. Критические Точки (см. стр. 73) также могут инициирования Состояния, когда персонаж сталкивается с суровой травмирующей истиной. Нумины Духов, вампирические Дисциплины и другие сверхъестественные силы могут погружать жертв в отдельные Состояния. Наконец, Рассказчик может ввести Состояние в игру всякий раз, когда это усиливает драматизм истории.

Список примерных Состояний можно найти на стр. 288. Перечисленные способы избавления для каждого Состояния являются наиболее распространенными; допустимы иные пути, если они обоснованы. Когда персонаж разрешает (избавляется) Состояние, он достигает Вехи. Однако, если Состояние имеет естественное ограничение по времени, а затем исчезает само, он достигает Вехи — простого ожидания недостаточно.



Состояния и персонажи Рассказчика

В большинстве случаев персонажам Рассказчика не нужно обретать Состояния, поскольку Рассказчик не приобретает Вехи. Он может просто разыграть соответствующее поведение или применить соответствующий ситуационный модификатор, если этого требуют обстоятельства. Тем не менее, персонаж Рассказчика может время от времени быть жертвой Состояния, например, будучи целью сверхъестественной силы, которая наносит ему вред. Если персонаж Рассказчика избавляется от Состояния он восстанавливает пункт Воли.

Некоторые состояния помечены как *Постоянные*. Эти состояния обычно длятся в течение длительного времени и могут быть устранены навсегда только при определенных и впечатляющих усилиях. Один раз за главу игрок может достигнуть Вехи, когда Постоянное Состояние оказывает ощутимое влияние на жизнь персонажа.

Затяжные состояния

Состояния разработаны как напоминание о том, что события, произошедшие ранее в истории, имеют последствия. Обычно применяется чеховский принцип — если вы вводите Состояние в игру в ходе сцены, оно должно сыграть свою драматическую роль к концу. Однако повествовательные игры — неоднозначны, и порой лучше отказаться от сюжетной нити, обусловленной Состоянием, ради продолжающегося повествования.

Например, такое эмоциональное Состояние Впечатлительный, может потерять свою актуальность, потому что прошло время после какого-то значимого инцидента. В таких случаях совершенно нормально просто вычеркнуть Состояние. Рассказчик может позволить игроку достигнуть Вехи, как если бы персонаж разрешил Состояние своими силами.

Импровизированные Состояния

Рассказчики не ограничены списком Состояний в Приложении (стр. 288). В качестве основной схемы: Состояние обычно состоит из модификатора между +2 и -2 кубиками для определенного типа действия или для любого действия, предпринятого с определенной мотивацией. Состояния также могут оказывать влияние исключительно на отыгрыш ролевых эффектов, например Потрясенный (стр. 290). Состояние разрешается, когда персонаж делает что-то важное, чтобы воздействовать на него, или когда он обращается к первоисточнику. Примеры Состояний в этой книге дают примеры способом избавиться от них, и допускают придумывания своих путей разрешения. Импровизированные разрешения Состояний дают Рассказчику возможность поощрять определенные виды драматических действий, особенно когда он хочет, чтобы сюжетный поворот надолго запомнился игрокам.

Например, Состояние, которое разрешается, когда персонаж наносит кому-то летальный урон, четко отражает жестокую природу этого сюжетного момента. Критерии разрешения также служат возможностью для разыгрывания последовательных цепочек событий, генерирующих Вехи, таких как эффекты исключительного успеха при трех успехах вместо пяти или разрешение Состояния при неудачном броске, чтобы побудить игрока выбрать драматический провал (и, таким образом, заработать две Вехи сразу).

Лучше всего сохранить критерии разрешения для придуманного Состояния достаточно расплывчатыми, а не требовать одного конкретного действия. Например, Состояние, которое разрешается, когда игрок совершает какой-либо акт мести, позволяет игроку выбирать, какие именно действия может предпринять персонаж, в то время как Состояние, которое разрешается только, когда персонаж убивает конкретного человека, ограничивает возможности игрока. Чем больше вариантов, тем обычно лучше.

Критические точки и исключительные успехи — это наиболее распространенные возможности для ввода в игру новых Состояний. Если ни одно из приведенных в примерах Состояний, по-видимому, не применимо, или у игрока есть идея о том, как важное событие повлияло на его персонажа он может предложить свой концепт Состояния. Рассказчик также может ввести в игру Состояние всякий раз, когда он хочет предложить достижение Вех за значительные поведенческие или ситуационные перемены, или для какого-либо механического эффекта, который она хочет навязать, например, затяжного штрафа.

Если игра застопорится на выборе правильного Состояния, Рассказчик должен просто импровизировать и продолжать сессию, не отыскивая нужное в книге правил.

Опыт

Персонаж игрока достигает Вех различными способами (перечисленными ниже). Когда персонаж наберет пять Вех, они преобразуются в единицу Опыта, который можно использовать для развития способностей персонажа.

Вехи

Вы достигаете Вех, когда персонаж соответствует одному из приведенных ниже критериев.

- Если персонаж выполняет Стремление, достигнете Вехи. В конце игровой сессии замените Стремление.
- У каждого Состояния есть критерии для разрешения. При разрешении Состояния достигнете Вехи.
- Некоторые Состояния позволяют приобретать Вехи определенными действиями.
- Каждый раз, когда вы проваливаете бросок, вы можете сделать его драматичным провалом и достигнуть Вехи.
- Если персонаж получает урон в одном из трех крайних правых боксов здоровья, достигнете Вехи.
- В конце любой игровой сессии персонаж достигает Вехи.
- Каждый раз, когда персонаж переживает критическую точку (стр. 73), достигнете Вехи.



Стоимость в Опыте

Потратьте следующее количество опыта, чтобы улучшить своего персонажа.

Атрибут: 4 Опыта за пункт

Преимущество: 1 Опыт за пункт

Специализация Навыка: 1 Опыт

Навык: 2 Опыта за пункт

Рассудок: 2 Опыта на пункт

Расследование

"Хроники тьмы" - это истории о тайнах, и главные герои стремятся раскрыть их. Для случайного, сиюминутного расследования, которое не должно играть глубокой роли в истории, вы можете использовать один бросок кубика, чтобы представить действия персонажей. Однако расследования могут стать основой для глубоких сцен, для историй и даже для целых хроник. Эта система обеспечивает большую глубину, чем стандартная механика игры в кубики. По своей сути эта система определяется выявлением и накоплением улик, которые приносят пользу последующим действиям.

Обычно расследование - это средство достижения цели. Возможно, персонажам нужно остановить монстра, угрожающего городу. Может быть, они пытаются найти таинственное лекарство от неизлечимой болезни члена семьи. Даже когда желаемый результат - просто раскрытие правды, улики помогают персонажам установить и подтвердить правду - вырваться из оков предрассудков и допущений к доказанной истине.

Два Основных Правила Расследования

Эти два правила важны для поддержания целостности расследований в вашей хронике.

Никаких Жестких Рельс

Не устанавливайте жестких рамок заранее. Как Рассказчик, не тратьте время на то, чтобы заранее придумать все возможные подсказки и ответы. Это может поставить вас в положение, в котором вы вынужденно заводите игроков в тупик и заставляете их следовать по вашей указке. Или, что еще хуже, они могут потерять интерес к игре, поскольку кусочки головоломки складываются не так, как они ожидают.

Импровизация - ваш лучший инструмент в расследовании. Позвольте игрокам высказаться в отношении Улик, которые они находят, и обсудите с ними их теории, чтобы история развивалась органично.



Это также поможет раскрыть персонажей игроков посредством их интересов и предубеждений. Когда игроки добьются успеха, спросите их: "Что вы нашли?", и пусть их ответы укажут направление вашей истории. Если у вас запланирована встреча с грабителем, это нормально. Тем не менее, пусть игроки поучаствуют в формировании этого пути к грабителю, если это вообще возможно.

Никаких ультимативных бросков

Если неудача негативно повлияет на целостность или темп вашей хроники, не позволяйте этому провалу разрушить игру. В популярной художественной литературе, особенно в той, которой подражают "Хроники тьмы", главные герои, как правило, в конечном итоге разгадывают тайну. Это очевидно не соотносится с абсолютизмом результата броска. Играйте со ставками. Возможно, неудача на данном этапе означает, что главные герои все еще находят свою Улику, но антагонист понимает, что его преследуют. Возможно, поиск конкретной Улики займет больше времени, чем ожидалось, так что преступнику может сойти с рук еще один этап его плана. Хорошая история расследования должна поддерживать динамику, чтобы она не стала разочаровывающей.

В данной системе Улики дают кубики преимущества для последующих бросков. Неудача по своей сути не означает, что Улика испаряется; она просто означает, что позже Улика не сможет принести реальную пользу. Вам решать, почему это так.

Действуем!

В отличие от большинства действий в "Хрониках тьмы", стиль расширенного расследования предполагает, что персонажи совершают множество действий в ходе игры. Это никогда не должно быть просто серией бросков; вы всегда должны разбавлять происходящее между отдельными этапами, которыми по сути являются Улики. Отделять каждую Улику следует не простым толкованием, а динамичными экшн-сценами, социальными взаимодействиями и событиями, которые продвигают сюжет и поддерживают динамику. Это служит двум основным целям. Во-первых, это вносит разнообразие в игровой процесс. Во-вторых, это создает ощущение повышения ставок. Если мир возвращается, пока продолжается расследование, значит, происходят реальные вещи, и время имеет значение. Конечно, персонажи могут настигнуть убийцу, продвигаясь в расследовании. Но они также могут попутно обнаружить культивов, угрожающих разорвать ткань реальности. Что они будут делать? Повествовательная игра - это выбор, прежде всего выбор как поступить.

Что такое Улика?

Улики, в рамках настоящих правил, являются *особым видом снаряжения* (см. стр. 100). Однако сама суть Улики не всегда связана с материальным объектом, с которым персонаж может взаимодействовать. Порой Улика - это важный факт или даже серия связанных фактов. Улики отличаются от большинства видов снаряжения тем, что их преимущества заключаются в ресурсах, которые можно исчерпывать. Эти ресурсы, называемые элементами, могут быть использованы для всего, что имеет отношение к этой Улике или расследованию в целом. Они могут помочь главному следователю преследовать виновного;

Расследование Быстрая Справка

- **Шаг Первый:** Определите масштаб Расследования
- **Шаг Второй:** Определите потенциальную Улику
- **Шаг Третий:** Установите Интервал
- **Шаг Четвертый:** Создайте пул кубиков
- **Шаг Пятый:** Раскройте Улику

они могут помочь в зале суда при вынесении обвинительного приговора. Улики могли бы даже представлять ценную информацию, которая могла бы защитить потенциальных жертв от преступника. Полностью исчерпанная Улика не даёт преимуществ.

Если персонажи не хотят прибегать к Уликам как к подсказкам в головоломке, их можно накапливать и использовать в другое время. Например, игроки могут использовать эти правила расследования, чтобы наработать материалы для шантажа; каждый компрометирующий материал будет считаться одной конкретной Уликой, и её элементы могут быть использованы в качестве Рычага в Социальном маневре (см. стр. 81). Улики могут превышать обычный лимит модификаторов +5; они ограничиваются только навыком Расследования персонажа.

Улики лучше всего представлять визуально на вашем столе. Карточки - хорошее решение для начала, в то время как фишки, галочки и др. могут означать количество доступных элементов. Таким образом, игроки могут видеть, какой у них потенциал исчерпания Улики. Улики также могут передаваться от персонажа к персонажу.

Подходящие Черты

В расследовании персонажи могут использовать различные игровые черты, Атрибуты, Навыки, Преимущества и прочее. Это особенно важно отметить, потому что, хотя все персонажи обладают Навыком Расследования, многие различные типы персонажей могут принести пользу, фактически не являясь следователями. Например, лаборанты могут помочь в раскрытии Улик с помощью Науки или Медицины, не имея ни одного очка Навыка Расследования, и эти полученные Улики очень ценны, когда они передаются главному следователю.

Наличие нескольких специалистов с различными навыками может создать мощный пласт Улик с многочисленными элементами, которыми можно воспользоваться.

Расследование

Расследование по-прежнему является основным навыком. Он позволяет персонажам связывать Улики воедино и понимать как их применять. По умолчанию персонажи могут использовать только одну Улику в данном действии или одну Улику за каждое очко Расследования в наличии.

Шаг Первый: Определение масштаба расследования

Во-первых, вам нужно определить полный объем расследования. Что в конечном счете ищут персонажи? Какова их конечная цель? Для её достижения часто требуется несколько Улик, прежде чем подозрения можно будет обоснованно подкрепить. Для большинства историй должно быть достаточно ввести в игру от одной до пяти Улик. Если вы хотите, чтобы расследование было главной темой хроники, количество требуемых Улик должно составлять как минимум половину запланированного количества глав, чтобы учесть возможные отклонения в сюжете, или даже в два раза больше.

Как только персонажи наберут необходимое количество Улик, они смогут *Раскрыть Правду*, если это их цель. Они могут сделать это без каких-либо дополнительных бросков, если потратят количество элементов Улик (разделенных так, как им нравится), равное требуемым Уликам для расследования. Подробнее о раскрытии Правды читайте ниже.

Шаг Второй: Определение потенциальной Улики

Как только персонажи отправятся на поиски улики, вы должны определить, что они могут найти и что это Улика может значить. Задайте несколько простых вопросов игроку. “Где он ищет?” “Что он надеется здесь обнаружить?” “Что он делает?” Это всего лишь несколько основных примеров. Обратите пристальное внимание на контекст и задавайте вопросы, основываясь на этом. Подумайте о том, что имеет значение, что персонаж уже знает и чего придерживается. Позвольте ответам игрока направлять поиск подсказки.

Шаг Третий: Установка интервала

Далее вы должны определить, сколько времени займет поиск. Это частично определяется контекстом, а частично потребностями вашей истории. Поиск подсказки технически является мгновенным действием, но также может занять некоторое время. Например, если конечный результат расследования находится в центре расширенной хроники, то персонажам придется приложить усилия. Если персонаж осматривает комнату, из которой сбежал монстр, это может занять всего несколько минут. Если он ныряет на затонувший корабль, чтобы найти конкретный золотой кубок, принадлежащий монстру, это может занять час или больше.

Не бойтесь добавлять сюжетное обрамление к поиску подсказки. В контексте примеров выше, возможно, монстр оставил после себя опасное облако токсинов, которое персонажи должны преодолеть, чтобы закончить сцену. Или в случае потерпевшего крушение корабля, возможно, персонажам придется пересечь кишасящие акулами воды, чтобы добраться туда. Если персонажи особенно хорошо справляются с этими задачами, подумайте о том, чтобы предложить бонусы за усилия по поиску Улики.

Вне игры вы можете предложить получение одной Улики в сессию, если хотите растянуть расследование на длительный период. Это похоже на некую “арку сериала”, как в популярных телевизионных шоу. В каждом “эпизоде” персонажи могут немного приблизиться к финальному раскрытию. Если персонажи раскроют правду быстрее, чем ожидалось, это даст вам больше времени в конце арки, чтобы определить исход и последствия правды. Если игроки продвигаются быстро, вы можете предложить им побочные истории и личные ивенты.

Шаг Четвертый: Создание Пула Кубиков

К настоящему времени у вас должно быть представление о том, что делает персонаж, чтобы найти Улику. Это может означать осмотр места происшествия, судебно-медицинскую экспертизу, опрос свидетелей или любые другие действия, связанные с расследованием. Создайте пул кубиков, относящихся к этому действию. Позвольте игроку внести свой вклад; есть большая вероятность, что он уже представляет как будет выглядеть пул. Рассмотрите модификаторы, которые могут изменить этот пул кубиков.

Шаг Пятый: Раскрытие Правды

С помощью броска персонаж находит Улику.

Поиск Улики

Пул кубиков зависит от методологии. Каждый раз, когда один и тот же навык используется для раскрытия Улик в расследовании, пул кубиков получает совокупный штраф -1. Разнообразный, целостный подход всегда помогает в расследованиях. Продолжение использования того же подхода приводит к уменьшению эффективности.

Пул кубиков: Особый

Действие: Мгновенное

Драматический провал: В дополнение к наложению отрицательного Состояния по усмотрению Рассказчика, одна Улика из расследования получает метку Спорная..

Неудача: Персонаж находит Улику с пометкой Неполная.

Успех: Персонаж находит Улику. Он получает базовый элемент, а также любые дополнительные элементы по мере необходимости (см. Ниже).

Исключительный успех: персонаж не только находит Улику с дополнительным элементом, но и приобретает Состояние, способствующее поиску.. Распространенными примерами являются Осведомленный (см. стр. 289) или Вдохновенный (см. стр. 289). Однако не ограничивайтесь этим.

Связанные модификаторы: Прошло больше дня с момента преступления (-1), больше недели (-3), больше года (-5), настойчивый допрос (+1), тщательный опрос (+2), личная неприязнь (-2), соответствующие суеверия (+ или - от 1 до 3), излишняя эмоциональность (-2), неограниченный доступ к месту преступления (+2),



кто-то подделал улики (от -1 до -5), преступление соответствует Добродетели следователя (+1), преступление соответствует Пороку следователя (-2), наедине с проблемой (-1), спешка (от -1 до -3)

Элементы Улики

Большинство Улик начинаются с одного элемента. Улики, приобретенные с исключительным успехом, приобретают дополнительный элемент. Улики, извлеченные специалистами, получают дополнительный элемент. В контексте специалисты - это персонажи, у которых есть 4 или более очков в соответствующем Навыке или Специальности, непосредственно связанной с Уликой.

Персонаж может использовать данный Навык или его Специализацию только один раз в данном расследовании с этой целью. Некоторые Преимущества или другие переменные могут влиять на количество элементов, которые получает Улика.

Элементы могут быть потрачены на +1 к соответствующему пулу кубиков или как часть усилий по завершению расследования. Персонаж может тратить только элементы одной Улики за раз, или количества Улик сообразно очкам Навыка Расследования. Однако он может потратить любое количество элементов из Улик.

Метки Улик

Улики могут иметь метки, как и снаряжение. Эти метки влияют на то, как используется Улика. Если вы используете указательные карточки или другие визуальные маркеры для Улик, обязательно отметьте все соответствующие теги. Вот несколько примеров:

Неполная

Неполные Улики полезны, но не так сильно, как другие. Их элементы могут быть использованы только для того, чтобы прибавлять кубики броскам поиска Улик. Они не могут добавляться к другим броскам или использоваться в рамках усилий по завершению расследования.

Спорная

У персонажа есть доказательства, подтверждающие какую-то связь, но в этих доказательствах есть очевидные спорные моменты или явные пробелы. Персонаж владеющий Спорной Уликой игнорирует первый успех в любых действиях, относящихся к расследованию. У персонажа может быть несколько эффектов этого штрафа; дополнительные эффекты накапливаются. Например, с тремя эффектами "Спорный" вы должны бросить четыре или более успехов, чтобы добиться успеха, или восемь, чтобы добиться исключительного успеха. Каждый раз, когда применяется элемент этой Улик, он применяет штраф -2 вместо обычного бонуса +1. Элемент удаляется, как обычно. Это отражает необходимость полностью проработать Спорную Улику, чтобы она не повредила расследованию.

Раскрытие Правды

Как только у персонажей появятся необходимые Улики, они могут *Раскрыть Правду*. До тех пор, пока у них есть необходимое количество Улик, это не требует броска. Однако за каждую недостающую Улику, Рассказчик добавляет одно существенное осложнение к расследованию. Некоторыми примерами осложнений являются:

- Преступник имеет правдоподобное алиби.
- У преступника есть реальный план побега.
- У преступника есть заложник.
- Персонажи рискуют юридическими последствиями, если будут преследовать преступника.
- Персонажи рискуют профессиональными или личными последствиями, если будут преследовать преступника.
- Преступление, о котором идет речь, было лишь отводом глаз от более крупного заговора.

Если возможно, используйте информацию, полученную от игроков во время расследования, для определения результатов. Это не обязательно значит, что они могут сами определить "правильного" виновника, но они должны иметь возможность влиять на более мелкие детали. В конце концов, если они выдвигали гипотезы и предположения во время расследования, и их усилия увенчались успехом, это должно означать, что большинство их теорий оказались верными.

Социальное Маневрирование

Социальное маневрирование - это система убеждения и социального давления во времени. Социальные действия в рамках этой системы могут быть явными или скрытыми, сложными или простыми. Например, ваш персонаж может кричать на другого и требовать, чтобы он убрался с дороги, или ваш персонаж может незаметно подсказать кому-то "правильный" выбор.

Не всегда возможно заставить кого-то делать то, что вы хотите. Например, никакие социальные маневры не убедят начальника полиции большого города провести пресс-конференцию и признаться в убийстве, даже если у игрока достаточно успешно выбросились кубики. Эта система предназначена для того, чтобы позволить персонажам манипулировать или убеждать других персонажей оказывать услуги или предпринимать действия, но при этом у игроков может возникнуть вопрос: должно ли отыгрываться навязывание интересов одного персонажа другому? Или, говоря по-другому, может ли один персонаж соблазнить другого с помощью этой системы?

При строгом соблюдении правил - да. Цель состоит в том, чтобы "заставить этого персонажа переспать с моим персонажем", количество Дверей определяется, как описано ниже, а отношения и другие факторы влияют на конечный результат. Это не слишком отличается от того, как на самом деле работает соблазнение и другие, менее плотские формы убеждения.

Цели

При использовании социального действия с помощью этой системы первым шагом является объявление предполагаемой *Цели* вашего персонажа. Это в сути означает определение того, что вы хотите, чтобы объект интереса сделал, и как ваш персонаж собирается этого достигнуть. Вам нужно только сформулировать первый шаг, поскольку достижение цели скорее всего будет разыгрываться несколькими бросками, отражающих разные действия.

На этом этапе Рассказчик определяет, является ли Цель разумной. Персонаж может, со временем и правильной тактикой, убедить богатого человека дать ему большую сумму денег. Вероятно, он не собирается убеждать богатого человека отдать все свое богатство персонажу (хотя, возможно, удастся заставить его назвать персонажа своим наследником, и в этот момент персонаж может приступить к "ускорению" процесса наследования).

Двери

После того, как вы объявили цель своего персонажа, следующий шаг - определить сложность и масштабность этого вызова. Мы представляем это с помощью "*Дверей*", которые отражают сопротивление персонажа принуждению, его социальные барьеры, скептицизм, недоверие или просто нерешительность в отношении близости. Это абстрактно и означает разные вещи в каждом конкретном случае.

Базовое количество Дверей равно наименьшему из Решительности или Самообладания персонажа. Если цель сопровождается достижением критической точки для персонажа, добавьте две Двери. Если достижение Цели помешает персонажу достичь Стремления, добавьте Дверь. Действие в противовес Добродетели также добавляет Дверь. Двери могут увеличиваться по мере продвижения и изменения обстоятельств. Например, если цель сначала кажется обыденной, но ситуация делает ее предосудительной, это может увеличить количество Дверей. Если ваш персонаж отказывается от цели и переходит к другой, любые Двери, открытые в настоящее время, остаются открытыми, но при этом вновь сверьтесь со Стремлениями, Добродетелями и Рассудком на случай потенциального увеличения.

Двери должны открываться одна за другой. Каждый успешный бросок — *не каждый успех* — открывает одну Дверь. Исключительные успехи открывают две Двери. Кроме того, Двери - это, в частности, односторонние отношения между двумя персонажами. У каждого из них могут быть Двери друг к другу или Двери к другим персонажам.

Первые Впечатления

Первые (и последующие) впечатления определяют интервал времени между бросками изменения Отношений. Рассказчик определяет *первое впечатление (отношение)*, основываясь на предыстории отношений персонажей, обстоятельствах их встречи, характере запрашиваемой услуги (порой не следует требовать что-то в лоб) и любых других соответствующих факторах.

"Среднее отношение" требует еженедельных бросков, что делает процесс очень медленным. В ходе игры ваш персонаж может повлиять на это взаимодействие, чтобы произвести "хорошее впечатление". Это может означать встречу в приятной обстановке, ношение привлекательной одежды,

или иное создание более комфортной ситуации. Это не должно требовать броска при первой встрече, но потребует его при поздних взаимодействиях. *Отличное* отношение требует броска, чтобы повлиять на ситуацию. Например, вы можете использовать Сообразительность + Общение, чтобы найти нужных людей для приглашения на вечеринку. *Идеальное* отношение требуют дополнительных факторов. Это подразумевает себя рычаги воздействия или игру на пороке персонажа (см. ниже).

Враждебные отношения возникают вследствие напряженных первых встреч или угрожающих выпадов. Эти взаимодействия подразумевают манипулирование отношением или выламывание Двери (см. ниже).

Пороки

Если ваш персонаж знает Порок объекта интереса, он может использовать этот Порок, чтобы повлиять на взаимодействие. Прибегая к искушению, переместите Отношение на один шаг вверх по таблице. Как правило, если при согласии с искушением целевой персонаж обретает пункт Воли, то искушение является обоснованной формой влияния.

Мягкие рычаги (Подарки и Взятки)

Мягкий рычаг представляет собой предложения услуг или денег для того, чтобы улучшить социальное взаимодействие. Сделайте предложение. Если получатель согласен, переместите уровень Отношения на шаг вверх по таблице.

Механически это может быть представлено очками Преимуществ. Например, взятка может быть представлена как Средства 3, а помощь в чём-то как Слуга 3. По умолчанию эти подачки дают получателю возможность пользоваться Преимуществом в течение определенного периода времени.

Отношения	
Отношение	Кратность броска
Превосходное	Один ход
Отличное	Один час
Хорошее	Один день
Среднее	Одна неделя
Враждебное	Бросок невозможен

Открытие Дверей

Через каждый интервал времени вы можете сделать бросок, чтобы открыть Дверь и приблизиться к цели вашего персонажа. Бросок может быть разным каждый раз, в зависимости от тактики персонажа. Некоторые из бросков могут даже не быть социальными. Например, если ваш персонаж пытается завоевать чью-то благосклонность, починка его компьютера с помощью броска Интеллект + Компьютер может открыть Дверь.

Как Рассказчик, проявите творческий подход к выбору пула кубиков. Меняйте их с каждым шагом, чтобы взаимодействие оставалось динамичным. Аналогичным образом рассмотрите настоящие броски и сопротивления. Большинство действий с сопротивлением или состязательных бросков используют либо Решительность, либо Самообладание, либо комбинацию того и другого. Состязательные броски не требуют наличия черты сопротивления.

Например, Сообразительность может быть использовано, чтобы заметить ложь.

Неудачные броски налагают совокупный штраф -1 на последующие броски. Эти штрафы не исчезают после успешных бросков. Когда игрок проваливает бросок, Рассказчик может ухудшить уровень отношений на ступень. Если он это делает, игрок достигает Вехи. Если при этом уровень отношений становится *враждебным*, броски не выполняются до улучшения отношений.

Стремления

Стремления - это ключ к влиянию на персонажа. Выясните цели, желания и потребности персонажа, и они могут помочь сформировать хорошее отношение. Если ваш персонаж четко осознаёт как он может помочь объекту достичь Стремления, уберите Дверь.

Это не требует непосредственной помощи, но требует определенной уверенности. Если представится возможность помочь, и ваш персонаж откажется от просьбы, перед ним закрываются две Двери.

Провал

Попытка социального маневрирования может полностью провалиться при следующих обстоятельствах:

- Игрок выбрасывает драматический провал при попытке открыть Дверь (игрок достигает Вехи, как обычно).
- Цель понимает, что ей лгут или ей манипулируют. Это неприменимо, если цель с самого начала знает, что персонаж пытается уговорить её на что-то. Только если цель чувствует себя преданной или обманутой.
- Уровень Отношений достигает *враждебного* уровня и остается таким в течение недели игрового времени. Персонаж может повторить попытку во время следующей истории.

Разрешение

Как только ваш персонаж откроет последнюю Дверь, право выбора переходит к игроку целевого персонажа. Персонажи Рассказчика придерживаются намеченной цели и следуют ей, как было установлено.

Если вы позволяете персонажам игроков быть объектами социального маневрирования, решите этот этап как переговоры с двумя возможными исходами. Субъект выбирает придерживаться желаемой цели или предложить выгодную альтернативу.

Плыть по течению

Если персонаж действует, как и намечалось, и придерживается установленной цели, его игрок достигает Вехи (см. стр. 76).

Предложить альтернативу

Если игрок целевого персонажа желает, он может предложить выгодную альтернативу, а игрок инициатора может применить Состояние (см. стр. 75) своему персонажу. Это предложение заключается между игроками. Альтернатива должна быть выгодной, а не банальным отказом. Рассказчик выносит окончательное решение.

Игрок инициатора выбирает Состояние для наложения на своего героя. Это должно иметь смысл в контексте сценария.

Пример Социального Маневрирования

Стейси хочет, чтобы профессор Эриксон одолжил ей книгу из своей личной библиотеки. Она намеревается использовать содержимое книги, чтобы призвать демона, но Эриксон этого не знает. Эриксон бережно относится к своим книгам, но при подходящих условиях он был бы готов одолжить одну из них. У Эриксона Решительность 3 и Самообладание 4, поэтому базовое количество Дверей, которые Стейси должна открыть, равно 3 (меньшее из двух). Одолжение книги не является критической точки и не помешает профессору достичь Стремления, но это действует супротив его Добродетели (Осторожность), поэтому общее количество дверей, которые Стейси нужно открыть, чтобы получить книгу, равно 4.

Рассказчик устанавливает начальное отношение на среднем уровне; эти двое знают друг друга (Стейси - бывшая студентка Эриксона), но они не близки. Стейси устраивает встречу с Эриксоном на конференции и впечатляет его своими знаниями об эзотерических погребальных обрядах. Это требует броска Интеллект + Оккультизм плюс любые усилия, которые Стейси пришлось приложить, чтобы попасть на конференцию, но взамен меняет уровень отношений на "хорошие". Теперь Стейси может делать одну попытку открыть Дверь в день. На конференции игрок Стейси бросает Манипулирование+Убеждение и добивается успеха; она открывает одну Дверь. Стейси упоминает об этой книге Эриксону и дает ему понять, что хотела бы ее позаимствовать. Он не сразу воспринял эту идею, но Стейси не намеревается отступать. На следующий день Стейси отправляет электронное письмо профессору о связанной научной работе (Манипулирование + Образование), но терпит неудачу. Будущие броски будут иметь штраф -1. Рассказчик решает, что уровень отношений опускается до среднего.

Стейси еще предстоит преодолеть три Двери. Следующую неделю она проводит, изучая Эриксона, и выясняет, что он хочет стать видным ученым. Она говорит Эриксону, что у нее есть коллега, который может помочь расшифровать древний язык, на котором написана книга. Это удаляет одну Дверь без броска. Теперь она должна преодолеть еще две, прежде чем он согласится. (Обратите внимание, что даже если Стейси не намерена помогать Эриксону в его Стремлении к учёной славе, пока он уверен, что одолжение ей книги поможет ему достичь его Стремления, это открывает Дверь.)

Во время своего своего наблюдения за профессором девушка также узнает, что его порок - Тщеславие; ему нравится выставить себя героем. Стейси приходит к нему в кабинет в слезах, говоря, что ей грозит обвинение в плагиате за копирование статьи, и спрашивает, может ли он помочь подтвердить подлинность ее работы. Это позволяет не только помочь Стейси, но и себе заработать немного репутации; предложение потворствует Пороку и позволяет восстановить пункт Воли, и, как таковое, является достаточным искушением, чтобы поднять уровень отношений до хороших. Игрок Стейси бросает Манипулирование + Экспрессия для написания благодарственного письма, и добивается исключительного успеха. Последние две двери открываются, и Эриксон предлагает Стейси одолжить книгу на все выходные. Он, вероятно, даже думает, что это была его идея.

С другой стороны, если Эриксон - персонаж, управляемый игроком, его игрок может решить, что он действительно не хочет выпускать эту книгу из виду. Он может предложить альтернативу - он принесет книгу Стейси и позволит ей воспользоваться ею в течение дня. Это, конечно, может усложнить ритуал призыва, но она действительно может дать Эриксону Состояние Польщённый.

Выламывание Дверей

Иногда выжидание и хитрость просто не оправданы, не желательны и не возможны. В этих случаях ваш персонаж может попытаться выломать Дверь персонажа. Такая степень срочности сопряжена с высоким риском и высокой прибылью. Выломанные Двери часто приводят к сожженным мостам и упущенным возможностям.

При выламывании Дверей укажите цель вашего персонажа и его подход, а затем немедленно сделайте бросок. Текущее количество Дверей применяется в качестве штрафа к броску кубиков. Состязание происходит как обычно. В случае успеха перейдите к разрешению в обычном режиме. Если бросок не удался, субъект невосприимчив к дальнейшим попыткам социального маневрирования со стороны вашего персонажа.

Жесткие рычаги

Жесткие рычаги воздействия представляют собой угрозы, применение наркотиков, запугивание, шантаж, похищение людей или другие жестокие формы взаимодействия. Это приводит к осознанию срочности, необходимой для того, чтобы силой открыть Двери персонажа.

Жесткий Рычаг требует достижения критической точки инициатором и удаляет одну Дверь (если модификатор броска — не считая критическую точку персонажа — больше чем -2) или две Двери (если модификатор равен -3 или меньше).

Пример

В приведенном выше примере предположим, что Стейси нужна эта книга прямо сейчас. Она идет к Эриксону и угрожает ему пистолетом, чтобы он отдал книгу. Выполнение этого, безусловно, является критической точкой для Стейси (подробнее о Критических Точках см. стр. 73). Она применяет модификатор Рассудка а затем модификатор, основанный на серьезности действия и вреде, который оно наносит своей самооценке и психике. У нее нет привычки совершать насильственные действия, а Эриксон явно напуган, поэтому Рассказчик присваивает броску критической точки модификатор -2. В этом случае одна Дверь снимается. Если бы она прострелила ему ногу, чтобы дать понять, что она серьезна, модификатор критической точки был бы как минимум -3, что выломало бы две Двери. В любом случае ее игрок делает бросок Харизма + Запугивание плюс любой бонус за оружие, и минус соответствующий штраф.

Воздействие на группы

Влияние на группу работает таким же образом, используя ту же систему. Обычно это означает, что для оказания влияния на группу требуются, по крайней мере, превосходное отношение или взлома их Дверей, если только группа не собирается регулярно.

Рассказчик определяет количество дверей по самому высокому рейтингу Решительности и Сообразительности в этой группе. Он также определяет три Стремления, Добродетели и Порока, а также относительную оценку Рассудка группы. При разрешении влияния большинство членов группы будут соблюдать поставленные цели. Отдельные члены могут отступить и делать то, что им хочется, но явное большинство будет делать то, что предлагает игрок.

Последующие усилия

После открытия всех дверей и достижения цели ваш персонаж может захотеть снова повлиять на того же человека или группу. В случае успеха последующие попытки влияния начинаются с того, что одной Дверью становится меньше. В случае неудачи или если были использованы жесткие рычаги воздействия, последующие попытки влияния начинаются с дополнительных двух Дверей. Эти модификаторы являются кумулятивными. Несмотря ни на что, у персонажа всегда будет по крайней мере одна Дверь с самого начала.

Погони

Погони - классический элемент ужасиков. Кто-то или что-то преследует героев, угрожая им смертью или чем-то похуже. В большинстве экшн-сцен черта Скорость определяет как далеко он может убежать. Это означает, что вы можете выяснить, кто быстрее, без кубиков. Однако следующие правила позволяют вам превратить погоню в захватывающую сцену и добавить ей детализации и глубины.

Установка условий

Во-первых, определите условия погони. Начните с определения кто впереди, а кто сзади, а также с того, что потребуется либо преследователю, чтобы поймать свою добычу, либо жертве, чтобы успешно убежать. Эти нюансы отражают количество успехов, необходимые каждой стороне, чтобы либо сбежать, либо настигнуть свою цель. Если задействовано несколько сторон, каждая из них должна быть определена как преследователь или жертва.

Базовое количество успехов для победы персонажа равно пяти. Измените это значение с помощью следующих модификаторов. Используйте только самый высокий модификатор для определенной категории. Также обратите внимание, что у каждого персонажа есть свое целевое значение.

Обратите внимание, что это целевое значение может меняться от хода к ходу. Хитрые игроки могут манипулировать обстоятельствами своего персонажа в свою пользу.

Если преследователь достигает требуемых успехов, он достигает добычи и совершает одно мгновенное действие, прежде чем определяется Инициатива. Если жертва набирает требуемые успехи, она успешно ускользает от своего преследователя, и погоня заканчивается. Преследователю нужно будет использовать другие методы, чтобы вновь обнаружить добычу.

Превосходство

На равнине, открытом пространстве с ровной поверхностью и полной видимостью персонаж с более высокой скоростью побеждает в погоне. Однако в "Хрониках Тьмы" это редко случается.

Модификаторы Погони

Обстоятельство	Модификатор
Скорость противника выше вашей	+1
Скорость противника в два раза больше вашей	+3
Скорость противника в десять раз больше вашей	+5
Ваш модификатор инициативы выше	-1
Ваш модификатор инициативы вдвое выше	-2
Ваш модификатор инициативы втрое выше	-3
Ваш персонаж знает местности	-1
Ваш персонаж хорошо знает территорию	-3
Размер персонажа меньше, чем у противника	-1
Противник не может устать	+2
Окружающая среда активно опасна	от +1 до +3, по решению Рассказчика
Соперник начинает с преимуществом в один ход	+1
Противник начинает с преимуществом два или более ходов	+2

Поскольку условия меняются от хода к ходу, персонаж с большей способностью маневрировать имеет Превосходство и может временно контролировать ход погони.

С точки зрения повествования, этому персонажу удалось манипулировать обстоятельствами погони в своих интересах. Его игрок должен обсудить с Рассказчиком, что под этим подразумевается.

Обычно это определяется с относительной легкостью. На многолюдной улице пеший персонаж обладает большей способностью маневрировать, чем персонаж в машине. На своем кукурузном поле фермер чувствует себя уверенней, чем таинственный незнакомец. Часто на это может повлиять подготовка; если вы можете занять более выгодную позицию.

Если вы не можете легко определить, у кого Превосходство в данный момент, выполните состязательный бросок. Обычно это будет основано на Сообразительности или Ловкости. Соответствующий Навык должен соотноситься с контекстом. Чаще всего это Атлетика, Уличное чутьё, Выживание или что-то подобное.

Если контекст сцены значительно изменится, повторно определите, у кого преимущество.

Раунд за раундом

Раунды в течение погони длятся от 30 секунд до минуты игрового времени; если вы проводите длительную погоню, которая длится часами, вместо этого разбейте ее на серию ивентов во время погони, каждый из которых является отдельной "микро-погоней".

В начале каждого раунда сторона с Превосходством определяет условия этого раунда. По усмотрению Рассказчика сторона с Превосходством определяет пул кубиков для погони в течение раунда и делает первый бросок. Этот пул кубиков должен быть обоснован реалиями погони, но игрок имеет право как-то корректировать происходящее. Как Рассказчик, накладывайте вето на эти предложения только в том случае, если они абсолютно лишены смысла. Бросок не обязательно должен включать попытку преследования или убегания, но он должен быть идентичен для обеих сторон. Бросок также должен быть нарративно подкреплён и давать представление о возможных последствиях неудачи ещё до разрешения.

Пример: Игрок с Превосходством решает, что в текущем раунде пул кубиков состоит из Сообразительности+Знание животных. Причина этого заключается в том, что погоня переместилась на свалку, полную диких собак. Бросок отражает попытку персонажей избежать своры, не подвергнувшись оstonовке или, что еще хуже, нападению.

Если другая сторона желает использовать другие пулы кубиков, они теряют свойство 10-снова в своем броске и получают кумулятивный штраф -1. Этот штраф увеличивается каждый раз, когда сторона не соглашается с пулом кубиком. При этом сторона не применяет штраф в раундах, когда обладает Превосходством, или иным образом сама диктует пул кубиков.

Обратите внимание, что сторона с Превосходством делает бросок первой; это означает, что если она достигнет требуемых успехов, она достигнет желаемого результата в погоне до того, как другая сторона сделает свой бросок.

Преследование и отрыв

Далее представлены основные действия в ходе погони - преследование и отрыв

Пул кубиков: Особый, определяется стороной с Превосходством. Рассказчик должен определить соответствующие бонусы и штрафы в зависимости от окружающей среды.

Действие: Мгновенное
Драматический провал: Персонаж страдает от непосредственных последствий неудачи в этом раунде. Это также может повлечь за собой Состояние.

Провал: Ваш персонаж страдает от эффектов неудачи в раунде,

Вы можете потерять один достигнутый успех из своего общего количества, или ваш персонаж получит определенный нарративный эффект, такой как Помеха, две единицы тупого или единицу летального урона.

Успех: Персонаж продвигается вперед. Подсчитайте успехи и добавьте их к вашему текущему значению.

Исключительный успех: В дополнение к обогащению запаса успехов, вашему персонажу удастся отбросить противника назад. Вы можете подвергнуть его воздействию эффекта как при проваленном броске, независимо от результата его броска.

Перехват Превосходства

Чтобы добавить немного более глубокого взаимодействия, предложите игрокам вариант "Захватить Превосходство" во время каждого раунда погони. После того, как сторона удерживающая Превосходство определит пул броска в текущем раунде, обе стороны делают предположение сколько успехов они наберут в текущем раунде. Сделайте записи и положите лицевой стороной вниз - каждая сторона по отдельности. Когда кубики будут брошены, раскройте эти числа. Если игрок успешно угадывает свои выпавшие успехи, этот игрок получает Превосходство на следующем раунде, несмотря на кубики и обстоятельства. Это правило в значительной степени благоприятствует неопытным персонажам, потому что легче угадать успех, обладая меньшим пулом кубиков; это хороший вариант, если игроки пытаются уклониться от чего-то, что в противном случае догнало бы их.



Социальное преследование

Правила погони могут быть использованы в сценах отличных от традиционных пеших или автомобильных погонь. Вы могли бы использовать эту механику, например, для слежения за подозреваемым. Или в качестве альтернативы социальному маневрированию, которое обычно отражает попытки найти уязвимые места и разрушить социальные барьеры. Данные правила предлагают более прямую социальную "погоню". Они даже не нуждаются в полноценной модификации; вы можете просто использовать эти механики с немного другим нарративным эффектом. В социальной погоне цель состоит в том, чтобы поставить персонажа в положение, когда он вынужден действовать определенным образом. Представьте себе героиню, пытающуюся убедить богатого покровителя финансово поддержать ее кандидатуру на пост экомиссара. Все ее усилия направлены на то, чтобы в нужный момент в нужное время он не смог бы сказать "нет". Она старается поместить его в нужное место, когда вокруг будут только нужные свидетели до того, как у богача появится мысль поддержать кого-то другого. Похоже на своего рода погоню, не так ли?

Насилие

Каждый чего-то желает. Драматичным становится столкновение этих интересов. Вампир хочет испытать местную барменшу досуха, но барменша хочет продолжать свою жизнь и спокойно растить свою дочь. Уличная банда хочет заявить свои права на район, но другая банда не желает делиться. Бывший заключенный хочет изменить свою жизнь, но его

зависимость крепко держит его в оковах привычек. Это все примеры конфликтов, а конфликт - это то, что лежит в основе историй

Когда конфликт настолько непримирим, что слов и компромиссов недостаточно для его разрешения, дело переходит к насилию. В "Хрониках тьмы" часто происходит подобное. Монстры охотятся на ничего не подозревающих жертв, создавая себе мстительных выживших. Люди видят вещи, с которыми не могут справиться, и пытаются уничтожить то, чего не понимают. Кошмары, рыскающие за забором реальности, пытаются прорваться через штукетины и ввергнуть жизнь в хаос. Неизбежно что-то призывает персонажей сражаться, даже если это банальный вопрос выживания. В этом разделе представлены правила разрешения насильственных конфликтов.

Намерение

Большинство людей не прибегают к насилию, если только они не жаждут чего-то так сильно, что закрывают глаза на здоровье других. Первое, что нужно сделать, когда начинается бой — прежде чем определить очередность, - это определить, что каждый персонаж хочет извлечь из столкновения. Сведите это определение к простому предложению, которое начинается со слов "Я хочу": "Я хочу убить Джонни", "Я хочу книгу, которую держит Франческа" или "Я хочу то, что в бумажнике Ларри". Даже "Я хочу убежать от этого вооруженного психа" - это подходящее намерение.

Намерение персонажа должно быть чем-то, чего он мог бы достичь с помощью акта насилия в текущей сцене - у головореза стоящего на лужайке перед Белым Домом не получилось бы достичь намерения "Я хочу быть президентом Соединенных Штатов".



Заявляя о намерениях своего персонажа, игрок указывает, насколько сильно его персонаж готов причинить боль или даже убить кого-то другого, чтобы добиться своего. Если намерение персонажа не имеет ничего общего с причинением вреда, но в итоге он кого-то убивает, он теряет пункт Воли в дополнение к критической точке (см. стр. 73).

Опциональное правило: Избитый и Сгвазанный

Насильственные решения проблем ужасны по сути своей, омерзительны и стремительны. Используя это опциональное правило, любой персонаж, который получает урон, превышающий его Выносливость, или любое количество летального урона, получает Помеху "Избитый" (см. стр. 280): его поборол в бою. Он должен тратить пункт Воли на любое продолжение схватки до конца боя. Он все еще может защищаться от входящих атак, уклоняться и убегать, но затрачивает пункт Воли, чтобы ударить или выстрелить в ответ.

Вместо битвы до конца он может сдаться, дав своему нападающему то, что он хочет, в соответствии с ее заявленными намерениями. Если персонаж сдается, он получает пункт Воли, и его игрок достигает Вехи, но он больше не принимает участия в бою. Если его противник хочет напасть на него, ему придется потратить пункт Воли, и, вероятно, пережить критическую точку. Если все на одной стороне сдались, бой заканчивается, и другая сторона получает то, чего добивалась.

Если намерение одной стороны предполагает насилие ради насилия, другая сторона не может сдаться, не будучи убитой или раненой. Если это так, то предполагаемые жертвы агрессора не получают Помехи Избитый и не получают никакой выгоды от капитуляции. Когда кто-то хочет вас убить, единственное, что ты можешь сделать, это попытаться остановить его, независимо от того, бежишь ли ты из всех сил или стреляешь в него из дробовика.

Эти правила применимы только к людям, которые достигают критических точек за совершение (или попытку) "убийства". Существа, у которых нет морали, могут игнорировать капитуляцию без штрафа, и их невозможно измотать как простых смертных.

Грязная борьба

Рассказчик может позволить персонажу игрока достичь желаемого без большого количества бросков кубиков. Может быть, он сталкивается с кем-то, кто слабее его. А может его умения так отточены, что среднестатистический противник просто пушечное мясо для него.. Так или иначе сам бой не является фокусом текущей ситуации и нет смысла детализировать его. В таком случае Рассказчик обыгрывает происходящее как Грязную борьбу.

Эта механика разрешает весь бой за один бросок. Если задействовано несколько игровых персонажей и у них разные намерения, например, один персонаж пытается пробиться мимо охранника, в то время как другой выбивает информацию из лакея, каждое намерение разрешается как отдельное действие Грязной борьбы. Если у группы есть только одно намерение, но участвует несколько игровых персонажей, они могут

использовать командную работу (см. стр. 72) при броске. Игроки могут инициировать Грязную борьбу с одобрения Рассказчика. Персонажи Рассказчика могут нанести урон в результате Грязной борьбы, но они не могут ее инициировать.

Пул кубиков: Боевой пул (Ловкость + Стрельба, Сила + Драка или Сила + Холодное оружие) против боевого пула противника (идентичен) или Попытка сбежать (Сила или Ловкость + Атлетика). Игнорируйте защиту в этом броске.

Действие: Состязательное; сопротивление носит рефлекторный характер

Результаты броска

Драматический провал: Противник одерживает безоговорочную победу. Как правило, это предполагает результат, переворачивающий замысел игрока с ног на голову. Например, если герой хотел вырваться из-под стражи, его оглушают и связывают.

Неудача: Враг побеждает, нанося персонажу урон в размере успехов, прерывающих количество успехов игрока. К урону он добавляет рейтинг оружия. Если противник не хотел участвовать в этой схватке, то в дополнение ко всему он сбежит.

Успех: Персонаж наносит врагу урон в размере успехов, полученных сверх проверки соперника, и добавляет рейтинг урона оружия. Он добивается своей изначальной цели. Если подобной целью было убийство противника, значит, он лишает его жизни.

Исключительный успех: В дополнение к эффекту Успеха персонаж восстанавливает пункт Воли благодаря чувству своего превосходства над оппонентом.

Воля

Насилие - это проявление жестокости, и от этого никуда не деться. Конечно, броня или сверхъестественные способности могут защитить бойца от худшего, но одно удачное попадание может превратить любого в истекающий кровью кусок мяса. В "Хрониках Тьмы" сражение не имеет ореола романтики или славы. Это торжество безумия, кровавого и грубого, и чем лучше вы в этом деле, тем больше сил хотят вашей смерти.

Игроки должны заранее понимать, что для победы в бою им скорее всего понадобятся пункты Воли (см. стр. 73). Требуется идеальное сочетание мастерства, выдержки, адреналина и слепой удачи, чтобы выйти из перестрелки целым и невредимым, особенно когда используется смертоносное оружие. Воля в бою представляет собой выдержку и адреналиновый стимул. Персонажи сражаются только тогда, когда нечто серьезно подстегивает их причинять кому-то боль, поэтому игроки должны быть готовы использовать драгоценные ментальные ресурсы своего персонажа, чтобы выйти на первое место в этом жестоком соревновании.

И хотя персонажи игроков отслеживают запас Воли на протяжении всей истории, персонаж Рассказчика не обременен этим - он может восстановить Волю за кадром. Но это всё-таки важно в прямом конфликте, когда персонажи Рассказчика могут тратить Волю на причинение вреда персонажам, которые сдались, усиливать свои атаки и защищаться с большим рвением, чем персонажи игроков.

Рассказчик должен уменьшать запас пунктов Воли своих персонажей в каждой сцене, чтобы отразить их второстепенную сущность.

У уродов, головорезов и подобных им безымянных персонажей нет Воли, которую можно было бы потратить. Второстепенные именные персонажи — те, которые появляются время от времени, но не являются главными антагонистами истории, — имеют в наличии одно очко Воли. Постоянные антагонисты и главные персонажи Рассказчика могут тратить до половины своей максимальной Воли в течение сцены.

Персонажи Рассказчика с уменьшенным общим количеством Воли все еще могут вернуть потраченные пункты обычными средствами, но не могут превысить свой отведенный лимит на сцену. Обратите внимание, что их значения "Решительность + Самообладание" остаются неизменными, на случай, если Рассказчику понадобится, чтобы они бросили этот пул кубиков, и сверхъестественные способности, которые истощают Воли, работают как обычно.

Инициатива

Когда драка неизбежна, полезно понимать, кто действует первым. В бою всё происходит в порядке очереди, и один боевой раунд включает в себя ход каждого персонажа в сцене, который в свою очередь позволяет выполнить одно действие. В начале схватки или другого драматического столкновения, в котором важно определить Инициативу каждого персонажа, бросьте один кубик и добавьте его модификатор Инициативы.

Рассказчик должен записать получившиеся значения Инициативы каждого персонажа и расположить их по порядку от большего к меньшему. Порядок инициативы, определенный таким образом — это порядок, в котором персонажи будут действовать во время каждого раунда, пока не произойдет что-то, что изменит его, например, персонаж *отбросит оружие* (см. ниже). Персонажи с высокой Инициативой быстро реагируют и опережают других, в то время как персонажи с низкой Инициативой колеблются, нерешительны или просто медлительны. Каждый раунд Рассказчик должен уделять минутку, чтобы описать, как изменилось окружение по прошествии прошлого раунда.

Вместе с тем, даже бегло прицелиться во врага или нанести ему удар битой с размаху может быть немного труднее, чем просто ударить кулаком в челюсть. Когда персонаж использует оружие, применяйте его штраф к инициативе до тех пор, пока он держит оружие наготове. Единственный способ избежать этого модификатора — уберёт его или отбросит. Бросание оружия — это рефлекторное действие, но для того, чтобы поднять его обратно, требуется мгновенное действие, как и при обычном извлечении оружия. Персонаж, владеющий двумя видами оружия, вычитает из своего значения Инициативы самый большой штраф, а затем уменьшает её еще на единицу. Орудование ломом (штраф к Инициативе -2) и защитным щитом (штраф -4), таким образом, даёт -5 к броску.

Отложенные действия

Игрок может бездействовать в свой положенный ход. Может быть, он еще не видит своего противника или хочет посмотреть, как развивается бой, прежде чем сделать что-то. Игрок может отложить действие своего персонажа, ожидая лучшего момента, чтобы действовать позже в ходе раунда. Он может предупредить Рассказчика о том, что он хочет предпринять свое отложенное действие в любое время во время хода. Если он это делает, его место в порядке Инициативы меняется на новое — отложенное. Если игрок медлит так долго, что начинается следующий раунд,

тем самым полностью жертвуя своим действием, он может действовать в любое время во время следующего раунда, но для затем последующих раундов его Инициатива возвращается к значению по умолчанию.

Врапlox

Персонажи, которые не ожидают, что они вот-вот станут жертвами кровавого насилия, имеют шанс заметить засаду, используя Сообразительность + Самообладания против Ловкости + Скрытности нападающего. Любой персонаж, не выполнивший бросок, не может предпринять какое-либо действие в первом раунде боя и не может применить Защиту в течение этого раунда. Определите Инициативу во втором раунде, как обычно.

Атака

В своё ход персонаж может атаковать, используя один из следующих пулов кубиков:

- **Рукопашный бой:** Сила + Драка - Защита противника
- **Ближний бой:** Сила + Холодное Оружие - Защита противника
- **Дальний бой:** Ловкость + Стрельба
- **Метательное оружие:** Ловкость + Атлетика - Защита противника

Разрешите бросок атаки, как и любое другое действие. Определите урон, добавив полученные успехи к любому модификатору оружия. Цель закрагивает это количество боксов здоровья независимо от того, какой тип урона был нанесен. См. раздел "Травмы и исцеление" ниже.

Защита

Вычитайте защиту персонажа из любых невооруженных, ближних или метательных атак, к которым персонаж был готов. Каждый раз, когда персонаж применяет свою Защиту к атаке, уменьшайте его Защиту на 1 для последующих атак до конца раунда. Потратив пункт Воли, он увеличивает свою защиту на 2, но только против одного нападающего.

Игрок может отказаться от применения Защиты персонажа к конкретной атаке. Если два бандита с кулаками нападут на персонажа раньше сумасшедшего с бензопилой, игрок может позволить бандитам нанести свои удары и применить полную защиту против маньяка, размахивающего бензопилой.

Некоторые виды боевых действий требуют, чтобы персонаж пожертвовал своей Защитой в течение раунда. Персонаж может одновременно жертвовать Защиту только для одного такого действия; например, он не может пожертвовать Защитой, чтобы выполнить Тотальную Атаку и Выпад одновременно. Он должен выбрать что-то одно.

Защита *не применяется* против атак с применением огнестрельного оружия.

Уклонение

В любой момент перед действием персонажа игрок может выбрать маневр уклонения. Маневр занимает слот одного обычного действия. При уклонении удвойте Защиту персонажа, но не вычитайте ее из бросков атак.



Вместо этого бросайте защиту как пул кубиков и вычитайте каждый успех из успехов атакующего. Если это сводит успехи атакующего к нулю, атака не наносит никакого урона. Применяйте успехи от уклонения, прежде чем добавлять какой-либо модификатор оружия. Уклонение допустимо только тогда, когда может быть применена Защита.

При столкновении с несколькими противниками уменьшите Защиту на 1 за каждого противника, прежде чем удвоить ее, чтобы определить пул кубиков Уклонения. Если защита уменьшена до 0, бросайте кубик удачи. Драматическая неудача при уклонении выводит персонажа из равновесия; уменьшите его Защиту на 1 в течение следующего раунда.

Рукопашный бой

Эти правила разъясняют особые случаи, которые возникают при ведении боя врукопашную.

Укус

Зубы человека имеют модификатор оружия -1 и наносят тупой урон. Животные и некоторые другие существа наносят летальный урон смертным. Укусы животных имеют модификатор оружия зависящий от вида животного: волк применяет +1, в то время как большая белая акула получает +4.

Люди могут кусаться только в ходе захвата, используя прием Повреждение (см. Ниже).

Обезоруживание

Чтобы выбить оружие противника, бросьте Сила + Драка против Сила + Атлетика противника.

Если атакующему это удастся, противник отбрасывает свое оружие. Если атакующий добивается исключительного успеха, он завладевает оружием противника. При драматическом провале атакующий получает урон, равный модификатору оружия — например, если он борется за пистолет, пистолет выстреливает.

Захват

Чтобы схватить противника, бросьте Сила + Драка - Защита. В случае успеха оба персонажа сцепляются в схватке. Если атакующий добивается исключительного успеха, он выбирает приём из приведенного ниже списка и немедленно выполняет его.

Во время каждого последующего раунда оба борющихся персонажа совершают состязательное действие "Сила + Драка" против "Сила + Драка" по более высокой из инициатив. Победитель выбирает приём или два приёма при исключительном успехе.

- **Высвободиться из захвата.** Персонаж отбрасывает своего противника; они оба больше не борются. Успешное выполнение этого приёма является рефлекторным действием, поэтому персонаж может сразу же после этого предпринять другое действие.
- **Контроль оружия,** либо вытаскивает оружие, спрятанное в кобуре, либо направляет оружие противника против него. Персонаж сохраняет контроль до тех пор, пока противник не выполнит свой приём Контроль оружия.
- **Нанесение Повреждений** нанося сокрушительный урон, равный накопленным успехам персонажа.

Если персонаж, выполняющий приём, ранее преуспел Контроле оружия, добавьте модификатор оружия к его успехам.

- **Обезоруживание противника**, полностью вынуд оружие из захвата. Персонаж должен сначала преуспеть в *Контроле оружия*.
- **Падение на землю**, опрокидывает обоих персонажей на землю (см. “Падение на землю” ниже). Персонаж должен Вываться, прежде чем сможет подняться.
- **Удержание противника на месте**. Ни один из персонажей не может применять защиту от входящих атак.
- **Сковывание противника** с помощью клейкой ленты, застёжек-молний или болезненного фиксатора сустава. Противник получает Помеху Обездвиженный (стр. 284). Персонаж может использовать этот приём только в том случае, если он уже преуспел *Удержании*. Если он использует снаряжение, чтобы сковать противника, он может выйти из захвата.
- **Укрыться**, используя тело противника. Любые дальние атаки, сделанные до конца раунда, автоматически поражают противника (см. “Живой щит” ниже).

Прикосновение к противнику

Иногда участнику боя нет нужды наносить урон. Может быть, он хочет подложить жучок или использовать какую-нибудь сверхъестественную силу. Бросьте Ловкость + Драка или Ловкость + Холодное оружие, чтобы коснуться противника оружием. Успешный бросок не наносит никакого урона.

Дальний бой

Эти правила рассматривают особые случаи, возникающие в ходе стрельбы.

Прицеливание

Если персонаж предпринимает мгновенное действие, чтобы тщательно прицелиться в противника из стрелкового оружия, игрок получает бонус в один кубик к броску атаки, когда он стреляет в следующем раунде. Персонаж может целиться несколько ходов подряд в одну и ту же цель, получая максимальный бонус в виде трех кубиков. Если персонаж применяет свою Защиту во время прицеливания, он теряет накопленный бонус и должен начать все сначала. Прицеливание несовместимо с Автоматической стрельбой (см. ниже).

Автоматический огонь

Автоматическое оружие может стрелять короткой, средней или длинной очередью вместо одиночного выстрела.

- **Короткая очередь**: выпускает три пули в цель. Стрелок получает +1 к своему запасу кубиков.
- **Средняя очередь**: выпускает 10 пуль, которые могут поразить от одной до трех целей, стоящих рядом друг с другом. Стрелок получает бонус в виде двух кубиков к своему пулу кубиков. Если стрельба ведется более чем по одной цели,

вычтите общее число целей из пула стреляющего, затем сделайте один бросок атаки на каждую цель.

- **Длинная очередь**: выпускает 20 пуль по количеству целей на выбор игрока. Стрелок получает бонус в виде трех кубиков к своему пулу кубиков. Если вы стреляете по нескольким целям, вычтите общее число целей из пула стрелка, затем сделайте один бросок атаки на каждую цель.

Прикрывающий Огонь

Персонажи могут использовать автоматическое оружие для обеспечения прикрывающего огня — безостановочная пальба, сбивающая спесь противника. Прикрывающий огонь возможен только с помощью оружия, способного вести полноценный автоматический огонь. Игрок указывает область, в которую он стреляет, и бросает Ловкость + Стрельба. Если бросок проходит успешно, каждый персонаж в зоне поражения должен сделать выбор в отношении своего следующего действия. Он может избежать атаки, либо убегая, чтобы укрыться в пределах досягаемости его Скорости, либо падая ничком (см. “Падение на землю” ниже). Или он может предпринять действие как обычно, но получить урон, основанный на успехах прикрывающего огня + модификатор оружия. Прикрывающий огонь требует 10 пуль, столько же, сколько при стрельбе средней очередью.

Стрельба в ближнем бою

Любое огнестрельное оружие размером больше 1 слишком велико, чтобы точно стрелять в кого-то, размахивающего кулаками и арматурой близ головы. В ближнем бою защита цели от огнестрельных атак увеличивается на Размер оружия (Размер +1). Если вы используете оружие больше пистолета, чтобы поразить противника, относитесь к нему как к импровизированному лому (см. Характеристики оружия, стр. 268).

Дальность

В таблице огнестрельного оружия (ниже) перечислены ближние, средние и дальние дистанции для некоторых образцов огнестрельного оружия. Стрельба по цели со средней дистанции налагает штраф -1, в то время как стрельба по цели с большой дистанции увеличивает этот штраф до -2. Стрельба по целям за пределами дальности позволяет кидать только кубик удачи.

Метательное оружие имеет короткую дальность (Сила + Ловкость + Атлетика - Размер объекта) ярдов или метров, удвоенную для средней дальности и снова удвоенную для дальней. Аэродинамические объекты удваивают радиус действия — таким образом, дальность действия аэродинамического объекта составляет {(Сила + Ловкость + Атлетика) * 8} ярдов или метров. Персонажи могут бросать только предметы, размер которых меньше их Силы.

Укрытие и заслон

Прятаться за чем-то — хороший способ не получить пулю. Насколько это эффективно, зависит от того, насколько укрытие скрывает защищающегося. Штрафы применяются к пулу кубиков стрелка.

- **Едва ли укрывает**: -1 (офисный стул)
- **Частично укрывает**: -2 (прячется за капотом автомобиля, верхняя часть тела открыта)
- **Полностью защищает**: -3 (прячется за автомобилем)

Сводная таблица боевых правил

ШАГ ПЕРВЫЙ: НАМЕРЕНИЕ

- Игроки и Рассказчик описывают, чего их персонажи хотят добиться в бою.
- Решите, могут ли персонажи сдаться и потерпеть поражение.

ШАГ ВТОРОЙ: ИНИЦИАТИВА

- Если атакующий нападает из засады или внезапно, защищающийся бросает Сообразительность + Самообладание против Ловкость + Скрытность атакующего. Если защитник терпит неудачу, он не действует в первый раунд боя и не может применять Защиту от атак.
- Каждый бросает Инициативу: результат одного броска кубика + Ловкость + Самообладание. Если у персонажа есть оружие в руках, примените его модификатор Инициативы.

ШАГ ТРЕТИЙ: АТАКА

- **Рукопашный бой:** Сила + Драка - Защита противника
- **Ближний бой:** Сила + Холодное Оружие - Защита противника
- **Дальний бой:** Ловкость + Огнестрельное оружие
- **Метательное оружие:** Ловкость + Атлетика - Защита противника

Защита персонажа обычно вычитается из любых пулов кубиков атаки, где она применяется. Если персонаж решит уклониться, защитник бросает двойную защиту в виде пула кубиков против каждой атаки. Каждый успех уменьшает успехи атакующего на единицу. Если успех атакующего сведен к нулю, атака не наносит урон. Если у атакующего остались успехи, добавьте модификатор оружия к этой сумме успехов, чтобы определить, сколько очков здоровья теряет цель. Все виды оружия наносят летальный урон.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: ОПИСАНИЕ

Рассказчик описывает нападение и получение повреждений с точки зрения повествования.

ВОЗМОЖНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

- Прицеливание: +1 за каждый потраченный раунд до максимального +3.
- Тотальная атака: +2 к Драке или Холодное Оружие; жертвование Защиты.
- Пробитие брони: Игнорирует количество брони цели, равное рейтингу предмета.
- Автоматический огонь длинной очередью: 20 пуль, без ограничения количества целей. +3 применяется к каждому броску атаки; -1 к броску для каждой цели после первой.
- Автоматический огонь средней очередью: 10 пуль по одной-трем целям с +2 к каждому броску атаки; -1 к броску для каждой цели после первой.
- Автоматический огонь короткой очередью: три пули в одну цель с +1 к броску.
- Натиск: движение с удвоенной Скоростью и атака при помощи Драки или Холодного Оружия за одно действие; жертвование Защитой.
- Укрытие: Незначительное -1; Частичное -2; Полное -3, см. "Укрытие".
- Заслон: Вычитите Прочность из урона; если Прочность больше, чем модификатор оружия, атака не наносит вреда заслону.
- Уклонение: Двойная защита, бросок в виде пула кубиков, при этом каждый успех вычитает один успех атакующего.
- Извлечение оружия: Требуется мгновенного действия без каких-либо Преимуществ и может свести на нет защиту.
- Стрельба из укрытия: примените модификатор укрытия стрелка (-1, -2 или -3) уменьшенный на 1 в качестве штрафа к атаке
- Атака навскидку: -2 к броску атаки.
- Лежащая цель: -2 для попадания в дальнем бою; +2 для попадания в ближнем бою.
- Умеренный удар: Цель получает 1 Защиту; атака не может нанести больше установленного максимального урона.
- Дальность: -2 на средней дистанции, -4 на большой дистанции.
- Стрельба в ближнем бою: -2 за бойца, которого удалось избежать одним выстрелом (не применимо к автоматному огню); -4 при захвате.
- Точная цель: Туловище -1, нога или рука -2, голова -3, рука -4, глаз -5.
- Застигнутая врасплох или обездвиженная цель: Защита не применяется.
- Прикосновение к цели: Ловкость + Драка или Ловкость + Холодное Оружие; броня может применяться, а может и не применяться, но Защита применяется.
- Сила воли: Добавьте три кубика к броску или +2 к характеристике Сопротивления (Выносливость, Решительность или Самообладание) за один бросок или пункт.

Персонаж, который находится за укрытием и хочет выстрелить в кого-то, получает штраф к своей стрелковой атаке, который численно на единицу меньше, чем штраф, предоставляемый укрытием персонажа, — так что, если персонаж частично за укрытием, он может отстреливаться со штрафом -2 кубика.

Если цель полностью скрыта чем-то серьёзным, значит, она находится за *заслоном*. Если Прочность заслона больше, чем модификатор оружия, пули не смогут пробить заслон. В противном случае вычитите Прочность заслона из броска урона атакующего. Если барьер прозрачный (например, пуленепробиваемое стекло), вычитите половину Прочности барьера, округляя в меньшую сторону. И барьер, и цель получают любой оставшийся после вычитания урон.

Стрельба в ближний бой

Если персонаж стреляет или метает оружие в цель, которая вовлечена в ближний бой с другими персонажами, такими как союзники или случайные жертвы, игрок получает -2 к своей атаке за каждого бойца, которого он хочет избежать, или -4 за бойца, который в данный момент находится в захвате. Это правило не применяется к автоматическому огню (см. выше).

Живой щит

Иногда единственным доступным щитом является другой человек — будь то напуганный случайный свидетель или друг на всю жизнь. Персонажи, использующие живые щиты, рассматривают их как заслон, с Прочностью, равной Выносливости жертвы + любая её броня. В отличие от обычного заслона, несчастная жертва получает весь урон от атаки.

Использование живого щита почти наверняка является критической точкой (см. стр. 73). Для человека это влечёт довольно серьёзный модификатор (-3 или более), если жертва погибает.

Перезарядка

Перезарядка огнестрельного оружия - это мгновенное действие. Если персонажу нужно заряжать пули отдельно, он не может применить свою защиту в том же раунде. Если у него есть магазин или скоростной зарядатель, он не теряет свою Защиту.

Основные боевые факторы

Некоторые действия применимы ко всем видам боя..

Движение

Персонаж может увеличить свою Скорость на один раунд и при этом совершить мгновенное действие. Он может отказаться от своих действий, чтобы двигаться с удвоенной Скоростью.

Намиск

Персонаж может пожертвовать своей Защитой в течение раунда, чтобы увеличить Скорость в два раза и совершить рукопашную атаку или атаку оружием в том же действии, нападая и не обращая внимания на внешние угрозы. Если персонаж уже применил свою Защиту к атаке до того, как подошёл его черёд действовать, он не может атаковать в рамках этого действия.

Падение на землю

Когда персонаж не может найти укрытие, следующая лучшее решение избежать шальной пули - это упасть ничком на землю. Дальние и метательные атаки против него получают штраф -2. Стоящий нападающий, использующий Драку или Холодное Оружие для атаки, вместо этого получает +2. Персонаж может упасть ничком в любой момент перед своим действием. Падение на землю стоит его действия в раунд, как и подъём на ноги.

Тотальная атака

Персонаж может пожертвовать своей Защитой в течение раунда, чтобы получить +2 к своей атаке с помощью Драки или Холодного оружия, отбросив осторожность и раскрывшись. Если он уже применил свою Защиту к атаке до того, как прошёл его черёд действовать, он не может провести тотальную атаку.

Атака наизкугку

Если персонаж атакует своей "нерабочей" рукой, будь то потому, что его основная рука повреждена, или занята, или потому, что персонаж орудует двумя видами оружия одновременно, игрок получает -2 к этой атаке из-за неприцельного удара.

Умеренные удары

Порой персонаж хочет просто проучить кого-то, а не доводить его до смерти. Он может нанести удар, не вкладывая всю силу в атаку. Игрок устанавливает максимальное количество урона для удара. Эта цифра не может превышать значение самой большой Черты в его пуле кубиков — например, если у персонажа Сила 2 и Драка 4, игрок установит лимит от 1 до 4. Если он нанесет больше урона при атаке, любое дополнительное повреждение игнорируется.

Поскольку он сдерживается, противнику легче отразить удар; защитник получает +1 к защите. По усмотрению Рассказчика персонаж может рефлекторно потратить пункт Воли при нанесении удара холодным оружием, чтобы нанести тупой урон. В противном случае единственный способ избежать нанесения летального урона - это прекратить использовать кусок металла или дерева для избивания.

Определенные цели атаки

Атака на определенные части тела имеет свои преимущества. В дополнение к игнорированию брони (см. "Броня", стр. 94), удары по конечностям и голове могут иметь дополнительные эффекты, представленные Помехами (см. ниже). Эти атаки налагают штрафы в виде кубиков в зависимости от пораженной части тела, как указано ниже.

- **Рука (-2):** удар накладывает Помеху Повреждение руки, если он наносит больше урона, чем Выносливость цели.
- **Нога (-2):** удар накладывает Помеху Повреждение ноги, если он наносит больше урона, чем Выносливость цели.
- **Голова (-3):** удар накладывает Помеху Ошеломление, если он наносит по крайней мере столько же урона, сколько Размер цели.

- **Сердце (-3):** Если атакующий наносит не менее пяти единиц урона, оружие пробивает сердце противника со всеми вытекающими последствиями.
- **Кисть (-4):** удар накладывает Помеху *Повреждение руки*.
- **Глаз (-5):** удар накладывает Помеху *Ослепление*.

Помехи

Помехи - это универсальный способ отразить воздействие обстоятельств как на отдельных персонажей, так и на участников сцены целиком во время жестоких столкновений. С точки зрения механики Помехи аналогичны Состояниям, но они влияют только на персонажей и сцены в ходе боя. Вне боя вместо этого используйте Состояния. Помехи не позволяют достигать Вех при их снятии, но последствия Помех могут легко повлечь Состояние. Например, персонаж в драке получает горсть дорожной соли, брошенной ему в глаза, и получает Помеху Ослепленный. Когда бой заканчивается,

Помеха сменяется Состоянием Слепота. Разрешение этого Состояния позволяет достичь Вехи. Если персонаж снова вступает в бой до того, как Состояние будет снято, Помеха Ослепленный применяется снова.

Помехи бывают двух видов: Личные и Внешние. Личные Помехи применяются только к одному персонажу и подразумевают некоторые пути выхода из ситуации. Внешние Помехи влияют на всю сцену и предлагают отдельным персонажам способы смягчить их последствия. Полное описание каждой Помехи см. в Приложении (стр. 280).

Смертельный Удар

Персонаж может нанести смертельный удар, когда его противник находится без сознания, полностью обездвижен или иным образом беззащитен. При этом персонаж наносит урон, равный его полному пулу кубиков плюс модификатор оружия. У него достаточно времени, чтобы нанести свою атаку так, чтобы она миновала броню жертвы. В то время как люди, убивающие своих врагов могут оправдать свои действия адреналиновой бурей, нанося смертельный удар

Примеры Помех

Этот краткий обзор может помочь как игрокам, так и Рассказчикам запомнить эффекты каждой Помехи, подробно описанные в Приложении.

ЛИЧНЫЕ ПОМЕХИ

Помеха	Эффекты
Поврежденная рука	Одна рука: бросьте удерживаемый предмет, получите штраф к большинству бросков. Обе руки: Кубик удачи при бросках, требующих сноровки, -3 к другим физ. действиям.
Избитый	Нельзя предпринимать насильственные действия в бою, не затрачивая пункт Воли.
Ослепленный	Один глаз: -3 к броскам, связанным со зрением. Оба глаза: -5 к броскам, связанным со зрением, потеряйте всю Защиту.
Оглушенный	Одно ухо: -3 к броскам Восприятия. Оба уха: кубик удачи при бросках восприятия, -2 к боевым броскам.
Под кайфом	-2 Скорости, -3 к боевым броскам (включая Защиту и Восприятие). Игнорируйте штрафы за ранение.
Обездвижен	Запрещает боевые действия. Персонаж не может двигаться или применить Защиту.
Сумасшествие	+1 к боевым броскам, ходит последним, -3 к соц. броскам, не можете тратить Волю.
Растерянность	Запрещает бой. Может двигаться и применять Защиту. Получение урона снимает Помеху.
Нокдаун	Пропустите действие в этом раунде, если ваш ход ещё не пришёл. Позволяет применять защиту, позволяет атаковать с земли со штрафом -2.
Поврежденная нога	Одна нога: половинная скорость, -2 к физ. броскам для движения. Обе ноги: нокдаун, пожертвуйте действие, чтобы двигаться со Скоростью 1, физические броски - кубик удачи
Отравление	Умеренное: одно очко тупого в раунд. Смертельноопасное: Одно очко летального урона в раунд.
Больной/ Тошнота	Умеренно: -1 ко всем действиям. Штраф увеличивается на 1 каждые два раунда. Тяжело: помимо упомянутого, наносит 1 очко тупого урона в раунд
Ошеломленный	Пропустите следующее действие. Защита x0,5 до следующего раунда.

Примеры Помех (продолжение) ВНЕШНИЕ ПОМЕХИ

Помеха	Эффекты
Метель/буря	-1 к визуальному Восприятию и броскам дальней атаки, штраф увеличивается на 1 за каждые 10 ярдов или метров до цели. -1 к физ. броскам за четыре дюйма снега.
Землетрясение	Штраф к броскам Ловкости в зависимости от серьезности. Наносит от 1 до 3 единиц летального урона в раунд, Выносливость + Атлетика позволяет смягчить урон до тупого.
Жуткий холод	Тупой урон не восстанавливается. -1 ко всем броскам, увеличивается на 1 в час. При -5 каждый последующий час наносит одно очко летального урона.
Невыносимый жар	Тупой урон не восстанавливается. -1 ко всем броскам, увеличивается на 1 в час. При -5 каждый последующий час наносит одно очко летального урона.
Затопление	-2 к физическим пулам кубиков за фут затопления. Как только вода достигнет уровня головы, персонаж должен плыть или задерживать дыхание.
Ливень	-3 к броскам слухового и зрительного восприятия.
Ураган	-3 к броскам слухового восприятия. Ураган имеет рейтингом от 1 до 5, этот рейтинг действует как штраф к физическим броскам и наносит столько же тупого урона в раунд, Ловкость + Атлетика, чтобы избежать урона.
Лёд	-2 Скорости, -2 к физ. действиям. Позволяет двигаться с нормальной скоростью, но с -4 к физ. действиям. Драматический провал приводит к Нокдауну; Броски Вождения получают штраф -5, Ускорение уполавливается.

персонаж совершает попытку оборвать жизнь без всякой возможности жертвы сопротивиться. Нанесение смертельного удара - это критическая точка, независимо от того, выживет жертва или нет.

Оружие и Броня

Оружие - один из самых быстрых способов превратить потасовку в кровавое месиво. Порой персонажи этого и добиваются; извлечение пистолета означает, что вы настроены серьезно.

Модификатор оружия, или рейтинг урона, добавляет бонусные успехи к успешному броску атаки. Когда оружие может помочь другими способами, например, используя цепь, чтобы схватить кого-то, или пистолет, чтобы запутать врага, добавьте модификатор оружия к броску атаки. Любое оружие наносит летальный урон. Однако некоторые сверхъестественные существа не получают летального урона от оружия.

Полные характеристики арсенала оружия представлены в таблицах оружия дальнего и ближнего боя.

Импровизированное Оружие

Таблицы оружия вскользь упоминают такое оружие. Персонажи, которые хватают лампы и бильярдные кии, все еще имеют шанс нанести серьезный урон.

Если ваше импровизированное оружие подходит под один из представленных типов оружия на стр. 268, используйте профиль оружия. В противном случае импровизированное оружие наносит урон (Прочность - 1) со штрафом к Инициативе и требованием к Силе, равным Размеру оружия.

Использование импровизированного оружия уменьшает ваш пул атак на один кубик. При успешной атаке оружие получает столько же урона, сколько и наносит; Прочность уменьшает этот урон, как обычно. Как только Структура оружия уменьшается до 0, предмет разрушается.

Броня

Броня обеспечивает защиту от атак, включая пули и ножи. Сотрудники полиции и других органов правопорядка часто полагаются на неё.

- Баллистическая броня применяется к входящим атакам из стрелкового оружия. Каждое очко баллистической брони трансформирует очко летального урона в очко тупого урона.
- Общая броня применяется ко всем атакам. Каждое очко общей брони уменьшает общий наносимый урон на одно очко, начиная с самого серьезного типа урона.

Если броня имеет как баллистическую защиту и общую, примените в первую очередь баллистическую.

При применении брони к атаке, наносящей летальный урон, персонаж всегда получает по крайней мере одно очко тупого урона.

Пробитие брони

Некоторые виды оружия обладают бронебойным качеством, обычно измеряющимся от одного до трех. При нападении на кого-то, одетого в броню, вычитите значение бронебойного свойства из брони цели.

Вычтите сначала баллистическую броню, затем общую броню. Бронебойные атаки в ближнем бою вычитаются только из общей брони. При стрельбе по объекту — или человеку в укрытии — вычтите бронебойность из Прочности объекта.

Травмы и Исцеление

Персонажи могут получать три типа урона. Кулаки и ноги, наряду с другими видами источников повреждений с непроницающим воздействием, наносят *тупой урон*. Кастеты, ножи и мчащиеся грузовики наносят *летальный урон*. Персонажи-люди всегда получают летальный урон от оружия. Некоторые ужасающие сверхъестественные силы наносят *агривированный урон*. Когда что-то наносит агривированный урон, это становится достоянием общественности. Плоть пузырится и отшелушивается. Пенящиеся пушечные ядра покрывают плоть жертвы. Почерневшие вены расползаются по телу от места повреждения.

Трекер здоровья персонажа содержит количество боксов (полей), равное его характеристике *Здоровья*, определяемой его *Выносливостью* + *Размером*.

Отслеживание Повреждений

Когда персонаж получает тупой урон, отметьте его косой чертой (/) в крайнем левом пустом поле трека здоровья.

Когда персонаж получает летальный урон, отметьте его крестиком в крайнем левом поле его трека здоровья, который не содержит отметки летального или агривированного урона. Если вы помечаете бокс с отметкой тупого урона, он переместится вправо на ячейку.

Когда персонаж получает агривированный урон, отметьте его большой звездочкой (*) в крайнем левом поле, которое еще не содержит отметки агривированного урона. Все другие отметки смещаются на ячейку вправо.

Всегда отмечайте самые серьезные травмы слева от дорожки здоровья персонажа, а все менее серьезные травмы перемещайте вправо. Персонажи сначала лечат свои крайние правые боксы здоровья, а затем продвигаются влево.

Пример: У Кэссиди есть семь боксов в её трекере здоровья. Она только что получила одно очко тупого урона. Теперь её трекер здоровья выглядит так:



Если позже она получит удар ножом и получит очко летального урона, ее трекер примет вид:



Если Кэссиди затем получает единицу агривированного урона, ее трекер изменился бы на:



Штрафы от Ранений

Получая урон, персонаж становится всё менее дееспособен. Когда в одном из ее трех крайних правых боксов здоровья появляются отметки урона, персонаж перетерпевает соответствующие штрафы.

Вычтите этот штраф из каждого действия, включая броски Инициативы, но не включая броски на Выносливость, чтобы оставаться в сознании.

Боксов Здоровья Закрашено Штраф

До третьего справа -1

Предпоследний справа -2

Последний закрашен -3

Заполнение Треков Здоровья и Отягощение Урона

Если трекер здоровья персонажа заполняется очками тупого урона, каждое дополнительное очко тупого или летального урона усугубляет крайнюю левую помеченную область - тупой урон превращается в летальный. Когда в крайнем правом боксе здоровья персонажа ставится отметка тупого урона, с этого момента игрок должен делать рефлекторный бросок *Выносливости* каждый раунд, чтобы персонаж оставался в сознании.

Если трекер здоровья персонажа заполнен отметками летального урона, каждое дополнительное очко превращает полученный урон в агривированный. Превратите крайний левый крестик в звездочку. Когда в крайнем правом поле здоровья персонажа ставится отметка летального урона, он получает очко летального урона каждую минуту (постепенно превращая летальные повреждения в агривированные), пока не получит медицинскую помощь, традиционную или сверхъестественную.

Если трекер здоровья персонажа заполняется агривированными повреждениями, он умирает.

Временные Боксы Здоровья

Некоторые сверхъестественные силы могут даровать дополнительные временные поля здоровья. Если персонаж отмечает повреждения во временном боксе здоровья, а затем эффект пропадает, урон переносится в его постоянные боксы здоровья, как если бы он только что получил этот урон.

Исцеление

Персонажам нужно время, чтобы восстановиться после того, как они были избиты до полусмерти. У некоторых сверхъестественных существ есть другие способы исцеления, но человеческие персонажи полагаются на время и медпомощь.

Персонаж исцеляет крайний правый бокс здоровья со скоростью, указанной ниже. Времени заживления достаточно, чтобы рана полностью восстановилась; летальные повреждения не превращаются в тупые. Обычно персонаж может исцеляться без медпомощи, хотя использование навыка Медицины помогает ему восстановиться (см. стр. 96). Единственное исключение — если у персонажа все боксы заполнены летальным уроном - он истекает кровью и ему нужна экстренная помощь.

Раны заживают в следующем темпе:

- **Тупые повреждения:** Одно очко за 15 минут
- **Летальные повреждения:** Одно очко за два дня
- **Агривированные повреждения:** очко в неделю

Пример: После драки с полицейским, Кэссиди решает отступить. Она не ищет новых проблем.



Ее трекер здоровья такое же, как и в конце боя. Ее правые боксы восстанавливаются в первую очередь. Заживление каждого очка тупого урона занимает 15 минут. Затем летальные повреждения заживают в течение следующих двух дней. Наконец, ее agravированная рана заживает в течение следующей недели. В целом, ей потребовалось чуть больше недели и двух дней, чтобы оправиться от полученных травм.

Медицинский Уход

Навык Медицина можно использовать для ускорения заживления ран. Медпомощь - это продолжительное действие, требующее количество успехов, равное общему количеству очков полученных повреждений. В полевых условиях или в отделении неотложной помощи пул кубиков образуется Ловкость + Медицина, а интервал составляет одну минуту. При длительном стационарном лечении пул образуют Интеллект + Медицина, а интервал составляет один час. Обычно любые Состояния, вызванные неудачей, влияют на пациента, а не лечащего, но это на усмотрение Рассказчика.

Достижение достаточного количества успехов восстанавливает одно очко здоровья, потерянное из-за тупого урона, в дополнение к любому естественному восстановлению.

Круглосуточная интенсивная терапия уменьшает тяжесть травм пациента на одну степень. Таким образом, летальная рана может быть понижена до тупой, а agravированная рана может быть понижена до летальной. Такое лечение может проводиться только в больнице или другом учреждении интенсивной терапии.

Выполните бросок продолжительного действия Интеллект + Медицина. Необходимое количество успехов составляет пять для летального ранения и 10 для agravированного повреждения. На каждый бросок требуется час времени.

Этот вид лечения всегда в первую очередь фокусируется на самых серьезных травмах. За день лечения может быть облегчено не более одной травмы. Обратите внимание, что это лечение не устраняет повреждения. Оно просто сводит их к минимуму. Пациент должен полностью залечить травмы с пониженной степенью тяжести самостоятельно или получить другое лечение.

Предметы

В системе Повествования такие объекты, как свинцовые трубы, стены или шкафы, обладают тремя характеристиками: *прочностью, размером и структурой*. В основном они определяют насколько легко уничтожить объект.

Прочность: Насколько трудно повредить предмет. Вычтите Прочность из любого урона, нанесенного предмету. Прочность не влияет на атаки, наносящие agravированный урон.

Прочность Материал

1	Дерево, твердый пластик, стекло
2	Камень, алюминий
3	Сталь, железо
+1	За каждый укрепляющий слой

Размер: Насколько велик объект. Предметы Размером меньше 1 могут полностью поместиться в ладони человека. Таблицу размеров смотрите на стр. 26.

Структура: Структура объекта равна его Прочности + Размер и действует как Здоровье. Каждое очко повреждения удаляет единицу Структуры. Как только он получает больше урона, чем показатель Прочности, любой, кто использует этот предмет, получает штраф в один кубик. Когда Структура достигает 0, объект уничтожается. Объекты не различают тупой и летальный урон.

Источники урона

Насилие - не единственный источник вреда в "Хрониках Тьмы". Вот некоторые из наиболее распространенных опасностей, с которыми сталкиваются персонажи.

Болезнь

Вне боя персонаж, страдающий от болезни, получает урон в течение определенного периода времени. Сопротивление урону, нанесенному болезнью, требует рефлекторного броска "Выносливость + Решительность". Этот бросок не является состязательным, но он модифицируется в зависимости от тяжести заболевания. Каждый раз требуется только один успех, чтобы избежать урона.

Существуют такие болезни, от которых люди не излечиваются. Рак персонажа может перейти в стадию ремиссии, ВИЧ может быть контролирован препаратами, но это не излечивает его. Рассказчик должен установить планку необходимого количества бросков выполняемых подряд, чтобы болезнь вошла в стадию ремиссии. Медицинское лечение может компенсировать любые штрафы к броску Выносливость + Решительность, применяемому на сопротивление болезни, но может налагать штрафы на другие броски, поскольку лечение почти так же плохо переносится, как и болезнь.

Наркотики

Персонаж, который принимал наркотики, добровольно или нет, должен противостоять разрушительному эффекту вещества. Сопротивление требует рефлекторного броска Выносливости + Решительности. Этот бросок не является состязательным, но изменяется в зависимости от силы вещества. Только один успех необходим персонажу, чтобы прийти в себя. В зависимости от препарата этот бросок должен производиться один раз в час, один раз за сцену — или даже один раз за раунд, в случае сильных галлюциногенов или наркотиков.

Персонажи, которые стали жертвой передозировки обчисляют наркотик как яд с Токсичностью где-то между 3 и 7. Передозировка наносит урон один раз в час, пока действие наркотика не закончится — если персонаж напивался в течение восьми часов, то яду требуется еще восемь часов, чтобы исчезнуть, с Токсичностью от 3 (пиво или вино) до 5 (спирт). Персонаж, который вводит более сильный героин, чем ожидалось, получает урон в течение (восемь минус Выносливость) часов с Токсичностью 7.

Электричество

Поражение электрическим током автоматически наносит тупой урон за раунд воздействия. Бросок атаки не производится.

Если урон от электричества представляет собой не просто электроудар, а длительное воздействие, жертва может не спастись. Её мышцы сковывает судорогой, которая мешает отстраниться. Бросайте Силу как рефлекторное действие во время каждого раунда контакта. Неудача означает, что персонаж не может разорвать контакт и получает его урон каждый раунд, пока не будет сделан успешный бросок.

Источник	Урон
Малый, настенная розетка	4 (В)
Большой; защитное ограждение	6 (В)
Серьезный; кабельный ящик	8 (В)
Смертельный; рельс метро, ЛЭП	10 (В)

Рядовая броня не обеспечивает защиты от поражения электрическим током, хотя специальная непроводящая одежда может уменьшить или невелировать урон.

Экстремальная среда

Человеческое тело не приспособлено к тому, чтобы выдерживать экстремальную жару, холод, давление воздуха или другие экстремальные погодные условия. Эти суровые условия препятствуют и подвергают опасности персонажей. При воздействии экстремальных условий Рассказчик присваивает среде определенный уровень, используя приведенную ниже таблицу в качестве ориентира. Снаряжение для выживания может снизить эффективный уровень окружающей среды.

Пока персонажи подвергаются воздействию этих условий, они страдают от уровня окружающей среды в качестве штрафа ко всем действиям. По истечении количества часов, равного Выносливости персонажа, он получает тупой урон один раз в час. В случае воздействия среды третьего уровня наносится летальный урон. Среда четвертого уровня наносит летальный урон каждый ход после количества раундов, равного Выносливости персонажа.

Любое повреждение, вызванное воздействием со второго по четвертый уровень, оставляет стойкие следы, шрамы и повреждения тканей. Повреждения, вызванные экстремальными условиями окружающей среды, не могут быть исцелены до тех пор, пока персонаж не вернется в безопасное место.

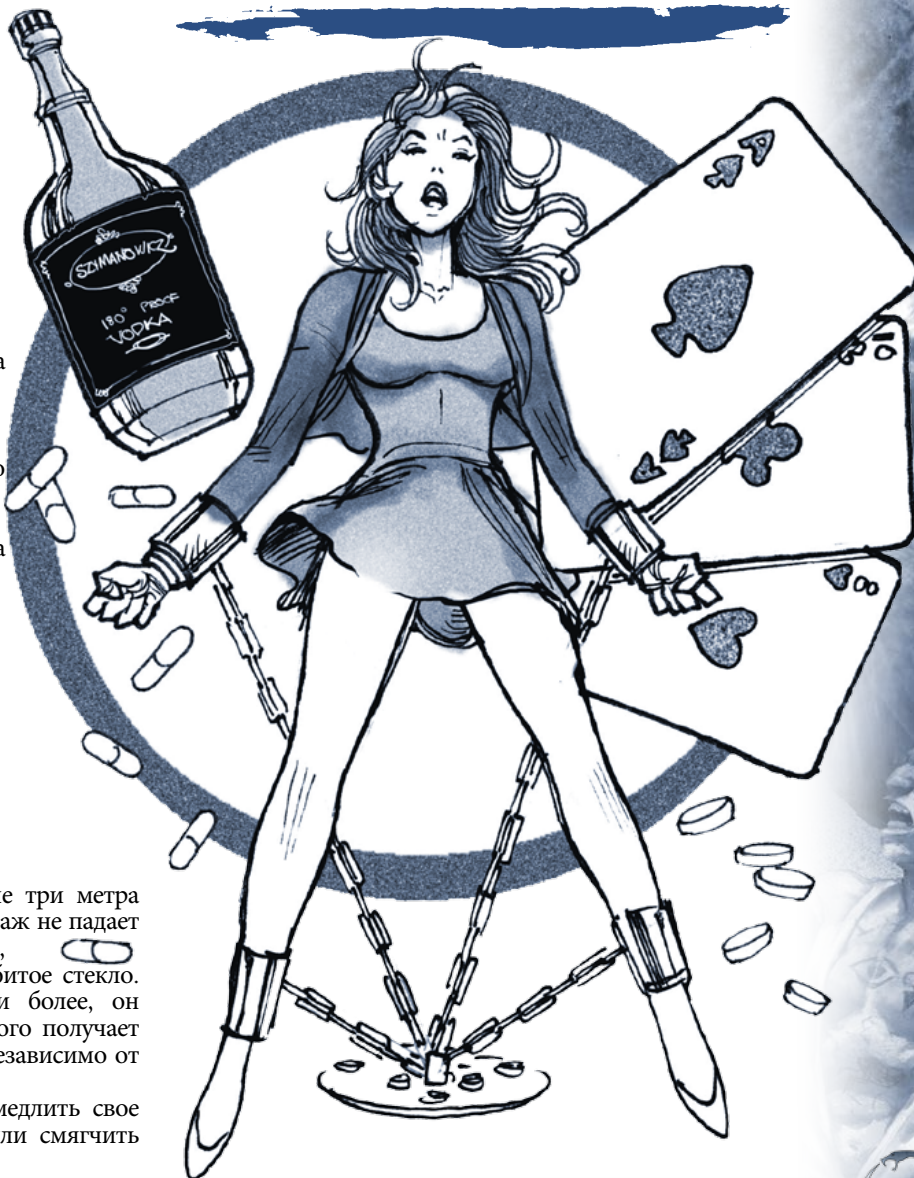
Падения

Падение наносит очко урона за каждые три метра падения. Это тупой урон, если только персонаж не падает на что-то, что может нанести летальный урон, например, на острый столб забора или разбитое стекло. Если персонаж падает на 30 метров или более, он достигает предельной скорости и вместо этого получает ровно 10 единиц летальных повреждений, независимо от общего расстояния, на которое он падает.

Если у персонажа есть возможность замедлить свое падение, например, схватившись за тент, или смягчить его, например, с помощью

Рейтинг Среды

Ур.	Примерное окружение
0	Безопасная среда
1	Небольшой снег, сильная буря; слишком холодно, чтобы спокойно спать; давление воздуха вызывает одышку; палящее солнце
2	Сильный снегопад; холод вызывает физическую боль и потенциальное переохлаждение; солнце быстро вызывает ожоги; незначительное радиационное отравление
3	Воздействие пустыни; высокая температура, быстро вызывающая тепловой удар; умеренная радиация
4	Песчаная буря в пустыне, сильный ураган, торнадо, цунами



уворота, чтобы приземлиться на землю, а не на бетон, его игрок может сделать бросок Ловкость + Атлетика, при этом каждый успех в броске уменьшает урон, наносимый персонажем на одно очко. Обычно невозможно замедлить или смягчить падение на предельной скорости.

Огонь

Огонь автоматически наносит летальный урон каждый раунд воздействия (бросок атаки не требуется). Нанесенный ущерб зависит как от размера, так и от интенсивности пламени.

Размер Пламени	Урон
Факел	1
Костёр	2
Пекло	3

Интенсивность пламени	Модификатор урона
Свеча (ожоги первой степени)	—
Факел (ожоги второй степени)	+1
Горелка (ожоги третьей степени)	+2
Хим.огонь/расплавленный металл	+3

Итак, огонь размером с костер (2) и с интенсивностью факела (+1) наносит три урона за раунд контакта.

В целом, если воздействие огня длится более одного раунда, он поджигает объект или персонажа. Горящий персонаж продолжает получать полный урон, даже если он избегает первоначального источника пламени. В зависимости от используемых средств размер пожара может быть уменьшен на единицу в текущем раунде с помощью гидранта или огнетушителя. Рассказчик может решить, что при некоторых обстоятельствах огонь немедленно гаснет.

Например, персонаж погружается в воду или заканчивается кислород. Или же огонь может продолжать гореть, несмотря на попытки его потушить, как в случае с масляным пятном, когда на него льют воду.

Большинство доспехов могут блокировать урон от огня в течение раундов равном рейтингу общей брони.

Яд

Вне боя персонаж, ставший жертвой яда или токсина, получает летальный урон в течение периода времени, равного *Токсичности* яда. Некоторые вещества наносят этот урон только один раз. Другие наносят этот урон один раз в раунд или один раз в час, пока будут удалены или сила яда не иссякнет. Чтобы противостоять урону, сделайте рефлекторный бросок "Выносливость + Решительность - Токсичность". Каждый успех уменьшает наносимый урон на единицу. Этот бросок должен выполняться каждый раз, когда яд наносит урон, если только персонаж не прекратит бороться с ним и не сдастся.

Транспорт

В "Хрониках тьмы" транспортные средства выполняют множество функций. Конечно, они доставляют людей из пункта А в пункт Б. Это очень важно в ужасниках, поскольку бегство от кошмаров или решительный штурм логова зверя - основные элементы хоррора. Для творческих персонажей транспорт служит эффективным оружием против угроз, способом сократить разрыв между человеческими возможностями и сверхъестественным могуществом, а также сложными инструментами для решения сложных проблем.

Персонажи, застрявшие в лесу со сломанной осью, могут использовать блок двигателя, чтобы в крайнем случае приготовить ужин или послать дымовые сигналы. С помощью всего лишь веревки автомобиль становится буксировочной машиной, способом допроса монстра или грубой, но очень эффективной отмычкой.

Примеры транспорта

Транспорт	Модификатор	Размер	Прочность/Структура	Скорость
Мотоцикл	-1	7	2/9	100
Малолитражка	-2	8	3/11	90
Семейная машина	-3	12	3/15	80
Спорткар	-1	10	2/12	140
Лимузин	-4	20	3/18	60
Грузовичок	-3	18	3/21	80
Пикап	-2	15	4/19	80
Внедорожник	-2	15	4/19	100
Моторная лодка	-2	10	2/12	60

Черты Транспорта

Эти правила придают транспортным средствам специфические черты, сохраняя при этом их универсальность.

Модификатор кубиков: Это сумма, вычитаемая или добавляемая к пулу кубиков "Ловкость водителя + Вождение".

Размер: Это общий размер транспорта. Размер в системе Повествования - это абстракция, отражающая вес, массу, объемность. Рекомендации приведены в таблице на стр. 26.

Прочность: Прочность отражает общую долговечность материалов и их способность противостоять повреждениям. Каждый раз, когда транспорт получает повреждения, вычитите его Прочность из суммы ущерба. Как правило, дерево, толстое стекло или твердый пластик обеспечивают 1 Прочность, камень или алюминий обеспечивают 2 Прочности, а сталь или железо обеспечивают 3 Прочность. Для армированных элементов прочность может быть ещё больше. Агравированный урон игнорирует Прочность.

Структура: Структура - это количество повреждений, которые может выдержать транспорт, прежде чем он выйдет из строя. Обычно она равна Размер + Прочность. Однако более хрупкие или более прочные объекты могут иметь меньший или больший показатель. Транспорт, получивший половину урона от своей структуры, налагает -2 на любые броски управления им. При трех четвертях урона Структуры штраф составляет -5. Тупой, смертельный и агравированный урон применяются к Структуре в равной степени. Для устранения повреждений конструкции требуются броски ремонта (см. стр. 103).

Скорость: Это безопасная скорость автомобиля. Для её достижения требуется около минуты ускорения (или 20 раундов в бою). Самые быстрые спортивные автомобили достигают этой скорости примерно за 15 секунд (или пять раундов). Большинство транспортных средств могут развивать скорость, в полтора раза превышающую их обычную, в течение ещё одной минуты. Однако при превышении нормальной Скорости применяйте модификатор транспорта в качестве дополнительного штрафа ко всем броскам. При превышении нормальной скорости все неудачные попытки маневрирования транспортным средством рассматриваются как драматические провалы. Кроме того, поворот транспортного средства более чем на 45 градусов при превышении нормальной скорости требует мгновенного броска для поддержания устойчивости транспортного средства; провал приводит к его опрокидыванию и считается аварией. Как правило, большинство транспортных средств набирают Скорость 5 за раунд. Автомобили с меткой Высокое Ускорение набирают Скорость 10 за ход. Успехи в броске Ловкость + Вождение добавляют 5 единиц Скорости к обычной. Не забудьте применить к этому броску модификатор транспорта. Транспортные средства, отмеченные как Медленно ускоряющиеся, не могут воспользоваться бросками для увеличения Скорости.

Пример: У Сьюзи есть малолитражка. На первом раунде она имеет Скорость 5. На втором Скорость 10. Поскольку она пытается убежать от разъяренного вендиго, этого недостаточно, поэтому она выжимает педаль газа. Ее игрок бросает Ловкость + Вождение - 2 (модификатор автомобиля) и получает три успеха. Это добавляет еще 15 к Скорости, так что теперь она движется со Скоростью 25. Вендиго бежит все быстрее и быстрее, поэтому она продолжает давить на газ. Как только она превысит Скорость 90, все ее броски начнут страдать от штрафа -4 вместо -2, так как превышает допустимую скорость. Она может разогнаться до Скорости 135, если продолжит в том же духе.

Модифицированный транспорт: С помощью механических ноу-хау персонажи могут модифицировать транспортные средства с точки зрения их характеристик. Транспортное средство может поддерживать количество модификаций, равное удвоенному уровню Ремесла мастера; для установки каждой модификации требуется четыре часа работы. При стрессе или отсутствии достаточных инструментов Рассказчик может потребовать бросок Интеллекта + Ремесла за каждую модификацию.

- +1 Модификатор Рубика (ограничение +5)
- +2 к дополнительному бонусу за снаряжение. Например, мастерски выполненная покраска, даёт бонус при бросках Убеждения. (лимит +4 за бонус)
- +0,5 Размера (2 модификации добавляют 1 Размер, и 1 Структуры)
- +0,5 Прочности (2 модификации добавляют 1 Прочности, ограничение 5)
- +2 Структуре
- +5 Скорости
- Снятие метки Медленного ускорения с автомобиля. (3 модификации)
- Добавление метки Высокое Ускорение. (2 модификации)

Аварии

Когда транспорт врежется в персонажа или другое транспортное средство, происходит авария. Существует два основных сценария для этого правила:

Машина врежется в малый объект

Это происходит, когда автомобиль врежется во что-то, равное половине или меньше его Размера. Легкий Объект получает тупой урон в одну десятую скорости транспорта плюс урон равный половине Размера (округляется в меньшую сторону) машины. Водитель должен сделать бросок Ловкость + Вождение, учитывая модификатор кубика транспорта. Провал означает, что транспорт получает урон равный половине Размера пораженного объекта плюс одну десятую его собственной скорости. Любое повреждение, превышающее Прочность, также распространяется на пассажиров и водителя - тупой урон. Ремни безопасности, подушки безопасности и другие устройства уменьшают этот ущерб вдвое.

Если водитель намеренно пытается наехать на объект, сделайте бросок Ловкость + Вождение со штрафом за Защиту, если это возможно. Провал означает, что транспорт не попадает в цель. Успехи добавляются к урону, причиненному жертве, но не водителю и пассажирам. Для этого требуется второй бросок Вождения, чтобы противостоять получению урона.

Машина врежется в большой объект

Это происходит, когда автомобиль врежется во что-то превышающее половину его Размера. Оба объекта получают урон равный половине Размера противоположного объекта (округленного в меньшую сторону) плюс одну десятую Скорости автомобиля. Если два объекта сталкиваются друг с другом лоб в лоб или перпендикулярно, сложите их Скорости. Если они движутся параллельно друг другу, вычитите меньшую Скорость из более высокой. Если вы способны среагировать (возможно, с использованием броска "Сообразительность + Самообладание", согласно стр. 88), оба водителя могут выполнять броски "Ловкость + Вождение". Каждый успех удаляет два урона от суммы, который получает их транспорт.

Любой ущерб, превышающий Прочность объекта, также наносится в качестве тупого урона водителю и его пассажирам. Как указано выше, эффективные ремни безопасности, подушки безопасности и другие устройства уменьшают этот ущерб вдвое.

Снаряжение

Снаряжение, инструменты и технологии помогают решать проблемы. Наличие подходящего инструмента для работы может прочертить границу между жизнью и смертью, или, в "Хрониках Тьмы", границу между жизнью и судьбой, худшей, чем смерть. Этот список не является исчерпывающим, но включает в себя многие инструменты, которые могут быть в распоряжении персонажей.

Оборудование разделено по Навыкам, с которыми они обычно связаны. Например, Ментальное снаряжение обычно помогает Ментальным навыкам. Кроме того, Сверхъестественное снаряжение имеет дело с паранормальными явлениями и может подходить не для каждой хроники. Наконец, Реликты - это предметы, которые персонажи не могут легко раздобыть или воссоздать. Это уникальные предметы, которые имеют дело с потусторонним миром.

Перечень снаряжения и услуг см. на стр. 268 в Приложении Первом.

Доступность и приобретение

Стоимость предмета в очках напрямую зависит от стоимости в средствах при приобретении (или стоимости компонентов). Она также отражает уровень союзников или других социальных преимуществ, необходимых для добычи предмета, и уровень мастерства, необходимый для его получения одним броском кубиков. Например, если *Приглашение на вечеринку* стоит •••, персонаж с Кражей •• не может найти и украсть предмет без броска костей, но персонаж с Политикой ••••• может получить его, сказав правильные слова нужной организации. Если ваш персонаж хочет получить предметы с более высокой Доступностью с помощью своих навыков, это требует более серьезных усилий.

Размер, Прочность и Структура

Это основные характеристики, которые усреднены для большинства расхожих предметов. Персонажи могли бы получить лучшие образцы с более высоким рейтингом Доступности.

Бонусы

Большинство снаряжения предлагают бонус к броскам кубиков, связанным с их использованием. Несколько предметов могут повлиять на данный бросок, но бросок не должен получать бонус больший, чем +5.

Игровой эффект

Персонаж с этим предметом может использовать данные эффекты. Любые ограничения, затраты или параметры указываются отдельно.

Создание снаряжения

Жена преподобного не та, кем кажется. Она утверждает, что была спасена божественным провидением, но вам виднее. Вы же знаете, что она вовсе не жена преподобного.

Что-то другое заняло ее место. По мере того, как вы узнаете больше (и жалеете об этом), вы обнаруживаете, что, чем бы ни был монстр, он посылает и принимает радиосигналы. Вы предполагаете, что монстры тоже совершенствуются сообразно реалиям XXI века. Вы считаете, что, может быть, удастся явить его прихожанам, если перегрузить его приемник помехами.

Все, что вам нужно сделать, это модифицировать ту старую рацию, которая есть у вашего отца в гараже. И молиться.

Типы Снаряжения

Несмотря на то, что многие персонажи могут получить снаряжение всех видов путем покупки, заимствования, шантажа или кражи, некоторые предпочитают (или вынуждены) изготавливать его самостоятельно. В этом контексте слово "снаряжение" относится не только к физическим объектам, таким как оружие и инструменты, но и ко всему остальному, что может быть создано персонажем. Если оно даёт бонус к действию или делает возможным то, что было ранее невозможным, это, можно считать "снаряжением".

Можно создать пять типов снаряжения:

- **Физические объекты:** Наиболее распространенный тип снаряжения. Большинство предметов в Приложении (стр. 268) являются физическими объектами - оружие и доспехи.
- **Организации:** небольшая группа людей, собранная для удовлетворения конкретной потребности. Небольшой культ и штат телохранителей - хорошие примеры. Организации, созданные в качестве снаряжения, обычно распадаются после одной игровой сессии, если игрок не приобретет их позже в качестве Преимущества.
- **Хранилища:** Любая коллекция материалов и источников знаний. Библиотека, база данных и множество записей с камер наблюдения - все это имеет значение. Персонажу не нужно создавать хранилище, чтобы извлечь выгоду из уже существующего источника; это отражает только деятельность по сбору материалов для повторного использования в будущем. Если игрок покупает Преимущество Библиотека для хранилища, которое он построил, Преимущество суммируется с бонусом за снаряжение, до максимального бонуса в пять кубиков.
- **Планы:** Персонажи могут "построить" план для организации сложной встречи с определенной целью, в которой участвуют несколько человек, например, ограбление, рейд или спасение. В случае успеха эта часть "снаряжения" предоставляет свой бонус всем участникам, но исчезает, как только план окончательно выполнен или провалится. Рассказчик не должен заставлять игроков придумывать каждую мельчайшую деталь плана - это то, для чего нужны кубики.

- **Мистическое снаряжение:** Все, что обладает незначительной сверхъестественной силой, например, защитный круг из соли и костяной муки, защитный амулет или ловушка для оборотней из серебра, считается мистическим снаряжением. Дополнительные правила см. на стр. 138.

Бросать или не бросать

Создание снаряжения никогда не должно занимать больше времени, чем промежуток между сценами. Если оно не может быть создано за несколько часов или меньше, персонаж должен приобрести его другим способом. Эта система не предназначена для создания автомобиля с нуля или создания целого бизнеса с нуля - она предназначена для создания решений сиюминутных проблем. Создание поистине сверхъестественных реликвий выходит за рамки возможностей персонажей, представленных в этой книге. Если у персонажа достаточно времени, он не находится под каким-либо давлением и имеет очки Навыка, равные среднестатистическому бонусу снаряжения - бросок не требуется. Рассказчик просто определяет, сколько времени это должно занять, и персонаж создаёт предмет посредством отыгрыша или за кадром.

Однако, если персонаж находится под давлением, пытается выполнить задачу до того, как оборотень учует его запах, или пока на нее нападают огромные склизкие пауки, игроку нужно сделать бросок. Аналогично, если он пытается создать что-то, что выходит за рамки его обычного опыта (например, что-то с бонусом снаряжения, превышающим его уровень Навыка, или что-то, что Рассказчик считает слишком сложным, чтобы это можно было сделать без броска), тогда бросаются кубики. Рассказчик может также потребовать броска, если игрок хочет создать более впечатляющую версию снаряжения, которая обладает более высокими характеристиками, чем стандартный экземпляр.

Действие Создания Снаряжения

Тип снаряжения, которое создаёт персонаж, определяет, какой пул кубиков будет использован. Большинство физических объектов используют Сообразительность + Ремесло или Сообразительность + Экспрессия для творческих работ; Ррганизации могут использовать Харизму или Манипулирование + Общение или Уличное чутьё; Хранилища обычно используют Интеллект + Образование; а мистическое снаряжение обычно использует Сообразительность + Окультизм. Планы - это немного другой зверь, для них требуется бросок "Сообразительность + Самообладание". Рассказчик или игрок могут предложить альтернативные варианты, если это уместно.

Бросок создания снаряжения всегда налагает штраф, равный предполагаемому бонусу к снаряжению. Когда снаряжение предназначено для предоставления других преимуществ, таких как новая функция, улучшение черты или доступ к ресурсу, каждое такое преимущество считается бонусом в один кубик с этой целью, а также для определения того, нужно ли игроку бросать в первую очередь. Оружие налагает штраф, равный его модификатору оружия, а броня налагает штраф, равный ее наивысшему рейтингу брони (общему или баллистическому). Как обычно, этот штраф не может превышать -5.



Рассказчик может потребовать использование Средств, Контактных или других Преимуществ, или отдельное исследовательское действие, чтобы отразить усилия по получению нужных материалов, контакта с нужным человеком или обладанию достаточными специализированными знаниями для создания снаряжения в начале процесса. Это должно применяться только тогда, когда персонаж хочет создать что-то особенно сложное или мощное, и это усилило бы драматизм истории. Рассказчик должен использовать это как способ привести в игру интересные сюжетные моменты. Однако, когда дело доходит до мистического снаряжения, эти правила не заменяют необходимость сначала раскрыть проклятие существа; лучшее, что может сделать игрок, - это бонус к снаряжению или незначительное преимущество без этой информации.

Пул кубиков: Варьируется

Действие: Мгновенное (Особое)

Несмотря на то, что действие создания снаряжения происходит мгновенно и, следовательно, требует всего одного броска и одного успеха, фактическое игровое время, которое проходит, может варьироваться от нескольких минут до нескольких часов. Сколько времени это займет, зависит от Рассказчика, хотя в большинстве случаев измерение внутриигрового времени не имеет большого значения - единственными важными моментами являются те, завершится ли действие до того, как произойдет что-то еще, или нет, и сколько действий других людей произойдет за это время.

Если действие происходит во время экшн-сцены, количество раундов, которое требуется для завершения, равно штрафу, который получает бросок за бонус снаряжения и преимущества, хотя для него по-прежнему требуется только один бросок. Некоторые действия создания невозможны во время экшн-сцен, например, убеждение буйной толпы присоединиться к персонажу в мирном протесте или сбор материала для библиотеки посреди пожара. Рассказчик является окончательным арбитром того, может ли действие сборки быть завершено во время сцены действия или нет.

Результаты бросков

Драматический провал: Персонаж терпит полную неудачу и страдает от некоторых негативных последствий. Получение урона от взрывной реакции, получение негативного Состояния, такого как Грязный Секрет или Принужденный, или приведение сверхъестественной угрозы непосредственно к местоположению персонажа. Рассказчик должен подобрать подходящее последствие.

Провал: Персонаж успешно создает снаряжение, но оно находится в Ненадежном или Опасном состоянии (см. ниже).

Успех: Персонаж успешно создает снаряжение, и любой может использовать его в обычном режиме.

Исключительный успех: Игрок может присвоить один бонусный кубик или одно другое преимущество к снаряжению. Бонусы к экипировке по-прежнему не могут превышать +5.

Состояния Снаряжения

В отличие от большинства Состояний, эти привязаны к предмету. Любой персонаж, использующий неисправное оборудование, страдает от этого до тех пор, пока состояние не будет устранено. Рассказчик и игрок должны решить вместе что лучше подходит для конкретного предмета. Как правило, организации, планы

и эфемерное мистическое оборудование, такое как защитные круги имеют Опасное состояние.

Ненадежное

Снаряжение, которое персонаж использует, по какой-то причине не продлится долго, будь то потому, что этот предмет скреплен изоляцией или жевательной резинкой. Возможно, его компьютер заражен вирусом и вот-вот выдаст синий. План может быть шатким из-за нарушенной связи между персонажами, или из-за неожиданного препятствия, и т.д. Снаряжение разваливается после количества применений, равного очкам Навыка создателя, использованного для его создания.

Возможные источники: Провал при создании снаряжения.

Разрешение: Снаряжение так или иначе разваливается на части. Разрешение даёт Веху каждому игроку, чей персонаж задействован, когда это Состояние разрешается.

Вехи: N/A

Опасное

Снаряжение, которое персонаж использует, взорвётся в любой момент, в переносном или буквальном смысле. Одно неверное слово, одна неправильно размещённая руна или один неверный пароль - и персонажа ждут крупные неприятности. План может быть неопределённым, потому что он может привести к ужасным последствиям, или потому, что персонаж Рассказчика предаёт группу, и т.д. Любой провал при использовании снаряжения, автоматически является драматическим. Снаряжение может продолжать существовать после того, как это Состояние будет разрешено, но если это так, его бонус уменьшается на два кубика. Это может привести к штрафам снаряжения, если первоначальный бонус составлял менее двух кубиков.

Возможные причины: Провал при создании снаряжения.

Разрешение: Использование инструмента приводит к полному провалу. Разрешение даёт одну Веху каждому игроку, чей персонаж задействован, когда это Состояние устраняется.

Спешная сборка

Когда вы болтаетесь на крюке в 30 футах над холодным бетоном с разъяренной толпой боевиков на хвосте, у вас нет такой роскоши, как время. Этот коктейль Молотова будет готов сейчас или никогда.

Пул кубиков: Варьируется

Действие: Мгновенное

Используйте тот же пул кубиков, который вы использовали бы для обычного создания снаряжения. Это обычное мгновенное действие, но каждая неудача - это драматический провал.

Рассказчик может решить, что какое-то снаряжение слишком сложное, чтобы его можно было сделать наспех.

Результаты броска

Драматический провал: Персонаж терпит полную неудачу и страдает от некоторых негативных последствий. Это может быть получение урона от взрывной реакции, получение негативного Состояния, такого как Грязный Секрет или Принужденный, или приведение сверхъестественной угрозы непосредственно к местоположению персонажа. Рассказчик должен придумать последствие, соответствующее обстоятельствам.

Провал: Как драматический провал.

Успех: Персонаж успешно создает снаряжение, но оно находится в Ненадежном или Опасном состоянии (см. Выше).

Исключительный успех: Персонаж успешно создает снаряжение, и любой может использовать его в обычном режиме.

Ремонт, Модификации и Улучшение

Персонаж может починить или изменить уже существующую часть снаряжения. Эти действия обычно применяются только к физическим объектам, хотя возможны исключения. Это означает выполнение броска создания снаряжения, как обычно, но применяемый штраф равен разнице между текущим состоянием объекта и бонусом или преимуществами, которые игрок хочет добавить. Считается, что сломанные предметы имеют бонус к снаряжению, равный 0. Частично функциональные объекты могут иметь бонус всего на один или два кубика меньше, чем их обычный бонус. Так, например, если компьютер обычно предоставляет +2 для исследовательских бросков, но не запускается и, следовательно, в настоящее время находится на 0, бросок для его восстановления будет иметь значение -2.

Чтобы модифицировать или модернизировать объект, увеличивая его характеристики или наделяя его новыми функциями, просто рассматривайте каждую модификацию как +1. Персонаж может заменить одну функцию на другую без каких-либо штрафных санкций — например, изменить функцию портативной радиации, чтобы вызвать помехи вместо приема сигналов.

Модификация транспортных средств выходит за рамки настоящих правил и использует другую систему, подробно описанную на стр. 99.

Это займёт Время

Игрок может создавать предмет в ходе продолжительного действия, а не делать обычный одиночный бросок, не применяя штрафа за создание ни к одному из бросков. Вместо этого целевое количество требуемых успехов равно общему предполагаемому бонусу и преимуществам снаряжения + один. Как правило, игроки делают это, чтобы избежать больших штрафов за сложное снаряжение, или когда у них изначально весьма малый пул кубиков и они не хотят рисковать бросая кубик удачи. Рассказчик устанавливает интервал между бросками, как обычно. Дополнительные пояснения см. в разделе “Продолжительные действия”, стр. 70. Успех и неудача трактуются как для действия создания снаряжения. Рассказчик может также позволить игроку создавать снаряжение, которое обычно выходит за рамки системы,

например, автомобиль или бизнес - при помощи продолжительного действия. В этом случае время между бросками и требуемой суммой успехов должно соответствовать затраченным усилиям. Например, сборка автомобиля может иметь интервал в неделю между бросками и потребовать 15 общих успехов. Однако рассказчикам следует иметь в виду, что обычно гораздо проще приобрести такое снаряжение другими способами, например, украсть или купить автомобиль, или использовать Социальные маневры, чтобы убедить потенциального партнера клюнуть на приманку. В целом, создание снаряжения при помощи продолжительных действий должно выполняться только в том случае, если игрок действительно хочет создать его с нуля.

Пример игры

Меган играет Кэссиди, которая заперта на складе с чем-то, у чего огромные зубы и красные глаза. Она натывается на ящик, наполненный канцелярскими принадлежностями, и Меган заявляет, что Кэссиди хочет соорудить самодельную цепь, используя изоляцию и степлеры. Поскольку у цепочки модификатор оружия равен +1 (см. “Таблица оружия ближнего боя”, стр. 269), бросок создания снаряжения имеет штраф в один кубик. У Кэссиди Сообразительность 3 и Ремесло 2, поэтому Меган бросает четыре кубика и добивается одного успеха. Рассказчик решает, что импровизированная цепочка имеет Ненадежное состояние и поэтому развалится всего после двух применений. На следующем ходу Кэссиди успешно использует оружие, чтобы схватить существо, и сковывает его, а затем разбивает окно, чтобы выбраться. К сожалению, после еще одного витка борьбы существа стяжка из изоляции ломается, и существо гонит Кэссиди со склада и дальше по улице. Меган получает Веху за то, что состояние было снято.

Персонаж Рассказчика был схвачен криминальным авторитетом, и игроки строят планы по его спасению. Они решают разработать план в качестве снаряжения, чтобы помочь ему, и Рассказчик устанавливает лимит времени - у них есть всего два часа до того, как криминальный авторитет сделает свой ход. Игроки описывают общую идею плана с указанием роли каждого персонажа в спасении, и Рассказчик решает, что план имеет смысл, и дает +2 к броскам каждому при выполнении. Персонаж с лучшим сочетанием Сообразительности и Самообладания является основным действующим лицом, а все остальные вносят свой вклад в совместную работу. Бросок создания снаряжения влечет штраф в два кубика, и на оставшихся пяти кубиках он не приносит никаких успехов. Рассказчик и игроки соглашаются, что план приобретает Состояние Опасное, но они продолжают действовать. Во время сцены спасения один из игроков проваливает бросок, чтобы проскользнуть мимо охранника, несмотря на использование бонуса снаряжения из двух кубиков, и это автоматически обращается драматическим провалом. Эта неудача снимает Состояние и заставляет охранника поднять тревогу по всему особняку криминального авторитета. Каждый игрок получает Веху за разрешение Состояния, а игрок, проваливший свой бросок, получает еще одну Веху за драматический провал. “Снаряжение”, которое было планом, теперь считается исполненным, и игроки должны импровизировать, чтобы справиться с новым осложнением.



Евгений не был суеверным человеком. Он даже не был католиком. И все же мысль о том, чтобы проворачивать эту сделку в церкви Святой Анны, какой бы она ни была захолустной, заставляло его невероятно нервничать.

Но именно здесь клиент чувствует себя комфортно, а Евгений – был исполнителем, готовым на всё.

Ящик, старый и ржавый, с трафаретной надписью “СОВЕТСКАЯ АРМИЯ”, стоял раскрытый перед алтарем, как бы принимая отпущение грехов.

“Евгений?” Голос женский, молодой. Евгений не мог разглядеть говорящего из-за контрастных теней.

“Так и есть. А вы – охотница на слонов.”

“Прости, что ты имеешь в виду?”

“Такая огневая мощь, вы, должно быть, охотитесь на слонов. Или планируете свергнуть небольшое правительство.”

“Ты меня раскрыл, я планирую переворот против Совета Олдерперсонов Ист-Боллингсворта. Ну так что?”

Она бросила сумку с деньгами в трансепт.

“Здесь недостаточно”.

“Ты не считал”.

“Мы условились на этой сумме?”

“Конечно.”

Евгений пожал плечами.

“Тогда этого недостаточно.”

Возникли дополнительные осложнения.

Цена выросла”

“Со мной это не прокатит, Евгений.

У меня не так много времени.”

“На вашу Славную Народную революцию в Ист-Боллингсуорте?”

“Слушай, я понимаю, что ты затеял всё это с Солнцевской братвой за спиной. Но мне нужно закончить дело сейчас, за ту цену, о которой мы договорились”.

“И все же...”

Улыбка Евгения кричала: “Ужасно извиняюсь за причиненные неудобства, но ты одна, а у меня есть автомат, ну и чего ты мне сделаешь?”

Ее уста твердили: “Не заставляй меня делать это”, но Евгений не смог увидеть их выражения.

“И все же. Должна признаться, я думала, что может случиться что-то подобное. Вот почему я привела друга.”

Химена свистнуло, тихо и едва различимо, и тени, окружавшие её сорвались с места, и с визгом устремились к Евгению обратившись его зловещей бабкой..

Приложение Один: Снаряжение

Оружие

Таблица Оружия Дальнего Боя

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Пример
Револьвер легкий	1	20/40/80	6	0	2	1	••	SW M640 (.38 Special)
Револьвер тяж.	2	35/70/140	6	-2	3	1	••	SW M29 (.44 Magnum)
Пистолет легкий	1	20/40/80	17+1	0	2	1	•••	Glock 17 (9mm)
Пистолет тяж.	2	30/60/120	7+1	-2	3	1	•••	Colt M1911A1 (.45 ACP)
Пистолет-пулемет, малый*	1	25/50/100	30+1	-2	2	1	•••	Ingram Mac-10 (9mm)
ПП, большой*	2	50/100/200	30+1	-3	3	2	•••	HK MP-5 (9mm)
Винтовка	4	200/400/800	5+1	-5	2	3	••	Remington M-700 (30.06)
Штурмовая винтовка*	3	150/300/600	42+1	-3	3	3	•••	Steyr-AUG (5.56mm)
Обрез**	3	20/40/80	5+1	-4	3	2	••	Remington M870 (12-gauge)
Арбалет***	2	40/80/160	1	-5	3	3	•••	

Урон: Указывает количество бонусных успехов, добавляемых успешной атаке. Огнестрельное оружие наносит летальный урон обычным людям. Тип урона может варьироваться в отношении сверхъестественных противников.

Дальность: В таблице обозначаются значения для короткой / средней / дальней дистанции в ярдах. За атаки со средней дистанции начисляется штраф -1. За атаки с дальней дистанции начисляется штраф -2.

Обойма: количество патронов, которое может вместить оружие. "+1" указывает на то, что пуля может находиться в патроннике, готовая к выстрелу.

Инициатива: Штраф, применяемый к Инициативе при использовании оружия.

Сила: Минимальная сила, необходимая для эффективного использования оружия. Обладатель с меньшей силой получает штраф -1 к броскам атаки.

Размер: 1 = Можно стрелять одной рукой; 2 = Нужно стрелять двумя руками и можно прятать под одеждой; 3 = Можно стрелять двумя руками, но нельзя прятать

Доступность: Стоимость в очках Средств или очков социальных Преимуществ, необходимых для приобретения оружия.

* Оружие способно вести автоматический огонь, включая короткие очереди, средние очереди и длинные очереди.

** Броски атаки получают свойство 9-снова

*** Арбалеты перезаряжаются три раунда между выстрелами. Арбалет может быть использован для нанесения удара колом в сердце (-3 штрафа к броску атаки; должен нанести не менее 5 урона за одну атаку)

Таблица Оружия Ближнего Боя

Тип	Урон	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Особенность
Дубинка	0	-1	1	1	•	Ошеломление
Кастет	0	0	1	1	•	Драка для атаки
Бита	1	-1	2	2	n/a	
Лом	2	-2	2	2	•	
Монтировка	1	-3	2	2	•	+1 Защита
Цепь	1	-3	2	2	•	Захват
Щит (малый)	0	-2	2	2	•	Укрытие
Щит (большой)	2	-4	3	3	•	Укрытие
Нож	0	-1	1	1	•	
Рапира	1	-2	1	2	•	Бронебойность 1
Мачете	2	-2	2	2	••	
Топорик	1	-2	1	1	•	
Пожарный топор	3	-4	3	3	•	9-снова, двуручное
Бензопила	5	-6	4	3	•••	9-снова, двуручное
Кол*	0	-4	1	1	n/a	
Копье**	2	-2	2	4	•	+1 Защита, двуручное
Шокер (ближнее)	1	-1	1	1	•	Ошеломление; бонусные успехи не добавляются к урону.

Тип: Тип оружия - это общий термин, который характеризовать всё, что подбирает ваш персонаж. Лом может быть старинной булавой, металлической бейсбольной битой или молотком, в то время как топорик может быть ножом для разделки мяса или старинным боевым томагавком.

Урон: Указывает количество бонусных успехов, добавляемых к успешной атаке. Оружие всегда наносит летальный урон.

Инициатива: Штраф, применяемый к Инициативе при владении оружием. Если вы используете более одного оружия, примените более высокий штраф и увеличьте его на 1.

Сила: Минимальная сила, необходимая для эффективного использования оружия. Владелец с меньшей силой получает штраф -1 к броскам атаки.

Размер: 1 = Может быть спрятан в руке; 2 = Может быть спрятан в одежде; 3+ = Не может быть спрятан.

Доступность: Стоимость в очках Средств или очках социальных Преимуществ, необходимых для приобретения оружия.

Укрытие: Персонаж, который владеет щитом, но не использует его для атаки, может добавить его Размер к своей защите и использовать его Размер в качестве модификатора укрытия против дальних атак.

Захват: Добавьте бонус к оружию в свой пул кубиков во время схватки.

Ошеломление: Уменьшите вдвое Размер жертвы, целясь в голову с намерением ошеломить цель.

Двуручный: Для этого оружия требуются две руки. Его можно использовать одной рукой, но это увеличивает требования к Силе на 1.

* Кол должен быть нацелен в сердце (штраф -3 к броскам атаки) и должен нанести не менее 5 единиц урона за одну атаку.

** Увеличенная дистанция поражения копья дает +1 бонус к защите от противников, которые безоружны или владеют оружием Размера 1

Броня

Таблица Брони

Тип	Рейтинг	Сила	Защита	Скорость	Доступность	Покрытие
СОВРЕМЕННАЯ						
Усиленная одежда*	1/0	1	0	0	•	Торс, руки, ноги
Кевларовый жилет*	1/3	1	0	0	•	Торс
Бронежилет	2/4	1	-1	0	•	Торс, руки
Полное снаряжение Спецназа	3/5	2	-2	-1	•••	Торс, руки, ноги
АРХАИЧНАЯ						
Кожаный доспех	2/0	2	-1	0	•	Торс, руки
Кольчуга	3/1	3	-2	-2	•	Торс, руки
Пластинчатый доспех	4/2	3	-2	-3	••••	Торс, руки, ноги

Рейтинг: Броня обеспечивает защиту от обычных атак и атак с применением огнестрельного оружия. Число перед косой чертой относится к общей броне, в то время как число после косой черты относится к баллистической броне.

Сила: Если сила вашего персонажа ниже, чем требуется для брони, уменьшите количество кубиков при использовании Драки и Холодного оружия на 1.

Защита: Штраф, налагаемый на Защиту вашего персонажа при ношении брони.

Скорость: Штраф к скорости вашего персонажа за надетую броню.

Доступность: Стоимость в очках Средств или очках социальных Преимуществ, необходимых для приобретения оружия.

Покрытие: Области тела, защищенные броней. Если атакующий не нацелен на конкретное небронированное место, применяется защита брони. Ношение шлема увеличивает покрытие брони, включая голову персонажа.

* Эта броня скрыта либо под обычной одеждой (например, байкерская кожанка), либо надевается под куртку или мешковатую рубашку. Нападающие понятия не имеют, что цель одета в броню, пока не нанесут удар.

TOOLBOX

Mental Equipment

Mental equipment is all but essential for many character types. Mental Skills without the proper tools are almost useless in most cases. A doctor without medicine is hardly capable of healing, and an auto mechanic without a toolbox couldn't change even some minor belts on a car.

Automotive Tools

Basic (Kit): Die Bonus +1, Durability 2, Size 2, Structure 3, Availability •
Advanced (Garage): Dice Bonus +2, Availability •

Effect: Automotive tools are a necessity for all but the simplest automobile repairs. Even then, a fully-stocked garage with heavy equipment is required for more involved tasks such as engine or transmission replacement. If time is not a factor, any trained character with a Crafts Automotive Specialty can repair a vehicle's mundane issues without rolls. Complex modifications and enhancements, or massive damages, always require a greater effort (an extended Intelligence + Crafts roll) to work out.

Cache

Die Bonus +1 to +3, Durability 2, Size 1-5, Structure 5, Availability • to •••

Приложение Три: Состояния

Приведенный ниже список включает расхожие Состояния, которые могут быть применены к персонажам. Для бросков, основанных на Навыках, исключительный успех позволяет применять указанное Состояние (если не указано иное). Оно может применяться к вашему персонажу или к предмету броска, как указано выше.

Хотя мы перечислили некоторые броски Навыков связанные с Состояниями, этот список вряд ли является исчерпывающим. Присуждайте персонажам любые Состояния, которые имеют смысл в рамках истории. Если Состоянию не соответствует Навык, то его вызывает что-то иное.

Амнезия (Постоянное)

У персонажа провал в памяти. Целый период его жизни просто исчез из воспоминаний. Это вызывает огромные трудности с друзьями и близкими.

Разрешение: возникновение какой-то серьезной проблемы, например, забытый ордер на арест или старый враг.

Слепой

Персонаж не может видеть. Любые броски, требующие зрения, могут использовать только кубик удачи. Если другой орган чувств может помочь в действии примените -3. В боевой ситуации вместо этого он страдает от помехи Слепота (см. стр. 281). Это состояние может трактоваться как постоянное.

Разрешение: ограничение или трудность, которые усиливают текущую опасность.

Сломленный (Постоянное)

Что бы он ни делал или ни видел, что-то внутри персонажа оборвалось. Он едва может собрать волю в кулак, чтобы выполнять свою работу, а повышенная эмоциональная напряженность ситуаций заставляет персонажа отступать. Примените -2 ко всем социальным броскам и броскам, включающим Решительность, и -5 к любому использованию Навыка Запугивания.

Вежа: Если вы отказываетесь от конфронтации или проваливаете бросок из-за этого Состояния. Если вы восстанавливаете Рассудок, теряете пункт Рассудка или добиваетесь исключительного успеха при переживании критической точки, вы можете избавиться от этого Состояния.

Привязанность

Персонаж установил тесную связь с животным. Он получает +2 к любым броскам, чтобы повлиять или убедить животное один раз за сцену. Животное может добавить Знание животных персонажа к любым броскам, чтобы противостоять принуждению или страху в его присутствии. Животное может добавить Знание животных к любому броску кубика.

Примеры навыков: Знание животных

Разрешение: животное умирает

Связь

Ваш персонаж ощущает общность с определенной группой. Пока у него есть это Состояние, он получает +2 ко всем броскам, относящимся к этой группе. С другой стороны, он может избавиться от этого Состояния, чтобы получить одноразовый бонус +3, чтобы повлиять или иным образом взаимодействовать с группой.

Примеры навыков: Политика, Общение

Разрешение: Активация Состояния, сожжение мостов

Калека (Постоянное)

Персонаж имеет ограниченную способность ходить или вообще не может ходить. Его Скорость равна 1. Для передвижения он должен полагаться на инвалидную коляску или другое приспособление. Скорость инвалидной коляски равна Силе персонажа и требует использования ее рук. Электрические коляски имеют Скорость 3 и позволяют персонажу свободно пользоваться руками.

Травма может стать причиной временной версии этого Состояния. Оно исчезает, когда травма заживает.

Вежа: Опасность или сильное промедление из-за инвалидности.

Лишенный

Ваш персонаж страдает от пагубной привычки. Поскольку персонаж лишен объекта зависимости, он не может сосредоточиться и взять себя в руки. Уберите один кубик из пулов кубиков Выносливости, Решительности и Самообладания.

Это не влияет на производные характеристики; Состояние просто влияет на пулы кубиков, которые используют эти атрибуты.

Персонаж, страдающий зависимостью, может воспринимать это Состояние как Постоянное..

Разрешение: поддаться Пороку, пройти лечение

Грязный Секрет

У персонажа есть тайна из его прошлого, которая может вернуться и преследовать его. Если она всплывает, его могут подвергнуть остракизму или, возможно, даже арестовать. В таком случае Состояние трансформируется в Дурную славу.

Разрешение: секрет вскрывается.

Фуга (Постоянное)

Случилось что-то ужасное, и вместо того, чтобы пережить это или сломаться, разум персонажа просто вычернул это. Персонаж склонен выпадать из жизни. Всякий раз, когда обстоятельства становятся слишком похожими на ситуацию, которая привела к получению этого Состояния, игрок бросает Решительность + Самообладание. При провале Рассказчик управляет персонажем в течение сцены, но ваш персонаж, предоставленный самом себе, будет стремиться избежать конфликта и уйти от опасности.

Веха: Вы страдаете от последствий этого Состояния. Если восстанавливаете Рассудок, теряете Рассудок или добиваетесь исключительного успеха в критической точке, вы можете избавиться от этого Состояния.

Виновный

Персонаж испытывает глубоко укоренившиеся чувства вины и раскаяния. Это Состояние обычно применяется после успешного броска критической точки. Пока персонаж находится под воздействием этого Состояния, он получает -2 к любым броскам Решительности или Самообладания для сопротивления Обману Эмпатии или Запутиванию.

Разрешение: Персонаж возмещает ущерб за все, что он сделал; персонаж признается в своих преступлениях.

Осведомленный

Персонаж обладает обширной полезной информацией по интересующей его теме. Когда вы делаете бросок, относящийся к теме, вы можете отказаться от Состояния. Если бросок не удался, вместо этого он становится успешным с одним успехом. Если изначальный бросок удался, он считается исключительным успехом. Бонус может влиять на любой подходящий навык. Например, персонаж Осведомленный (Оборотни) может получить преимущество для создания ловушки с помощью навыка Ремесла. Боевые броски не могут извлечь выгоду из этого Состояния.

Пример Навыков: Образование Расследование
Оккультизм, Наука

Разрешение: применение Состояния

Вдохновленный

Персонаж искренне воодушевлен. Когда персонаж совершает действие, связанное с этим вдохновением, вы можете задействовать это Состояние. Восстановите пункт Воли и считайте бросок Исключительным Успехом при трех успехах вместо пяти.

Пример Навыков: Ремесло, Экспрессия

Разрешение: применение Состояния

Принужденный

Персонажа шантажировали, обманывали, убеждали или иным образом заставляли делать то, что хочет другой герой. Обратите внимание что это Состояние обозначается как *Принужденный (Персонаж)*. Персонаж может иметь несколько Состояния по отношению к разным персонажам. Каждый раз, когда указанный персонаж просит о чем-то, вы можете избавиться от Состояния, если ваш персонаж выполняет просьбу, не пытаясь сопротивляться.

Примеры навыков: Эмпатия, Убеждение, Обман

Разрешение: Избавьтесь от состояния, как указано; поменяйтесь ролями с указанным персонажем.

Потерянный

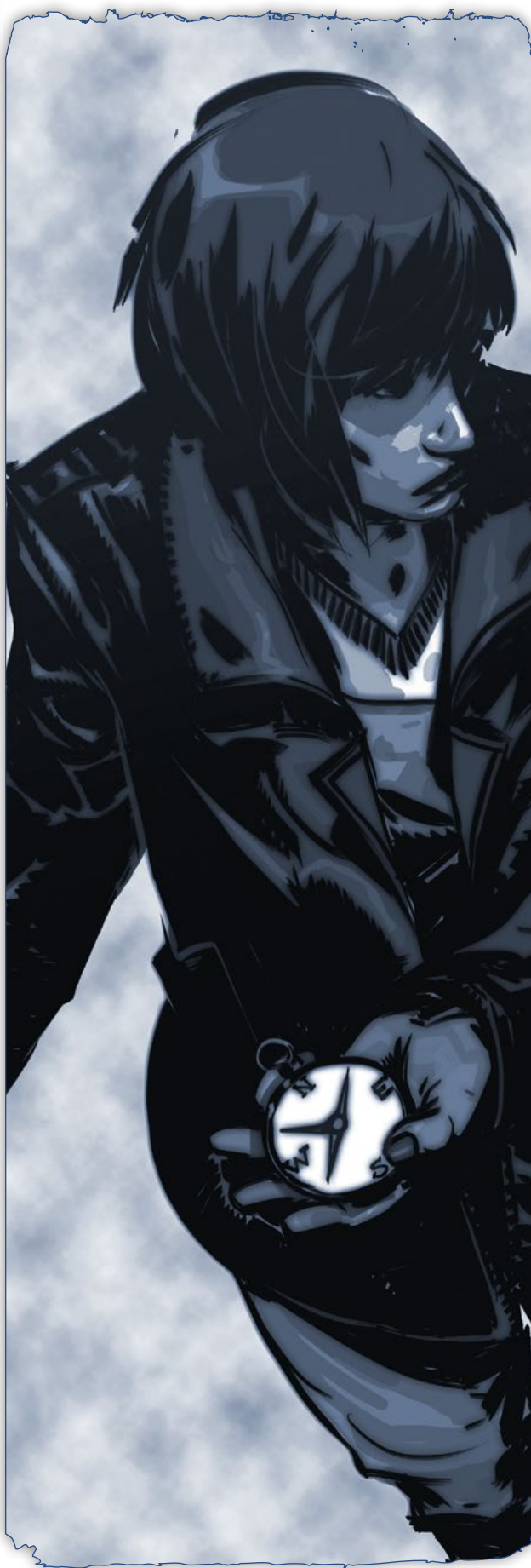
Ваш персонаж понятия не имеет, где она находится и как добраться до своей цели. Он не может продвинуться к своей цели, не сориентировавшись и не выяснив, где он находится. Для этого требуется успешное действие Сообразительность + Уличное чутьё (в городе) или действие Сообразительность + Выживание (в глуши)

Решение: отказ от цели, успешное ориентирование.

Безумие (Постоянное)

Ваш персонаж увидел или сделал что-то, что оторвало его от реальности. Это не психическое заболевание, вызванное дезорганизацией биохимии мозга — оно, по крайней мере, поддаётся лечению. Безумие же является результатом сверхъестественного вмешательства или созерцанию чего-то, чего человечеству никогда не суждено понять. Рассказчик собирает пул кубиков, равный (10 - Рассудок персонажа). Один раз за главу Рассказчик может применить этот пул в качестве отрицательного модификатора к любому Ментальному или Социальному броску персонажа.

Веха: персонаж проваливает бросок из-за этого Состояния. Если вы восстанавливаете Рассудок, теряете Рассудок или добиваетесь исключительного успеха в критической точке, вы можете избавиться от этого Состояния.



Немота (Постоянное)

Персонаж не может говорить. Любое общение должно осуществляться с помощью письма, символов или жестов рукой.

Болезнь, травма или сверхъестественные силы могут вызвать это Состояние на временной основе. Если это так, то проблема решается, когда персонаж вновь обретает свой голос.

Веха: ограничение или трудности в общении, которые усиливают непосредственную опасность.

Дурная слава

Независимо от того, действительно ли персонаж совершил что-то отвратительное в прошлом, обыватели думают, что он это сделал. Это вызывает отвращение или остракизм со стороны общественности. Персонаж получает -2 в любом социальном броске против тех, кто знает о его дурной славе. При использовании Социального маневрирования (стр.81) персонаж вынужден открывать одну дополнительную Дверь, если цель знает о его дурной славе. Часто это Состояние возникает из-за сплетен и дезинформаций.

Навыки: Обман, Общение

Разрешение: слухи опровергаются, персонаж возвращает себе доброе имя

Одержимость

Персонаж заикнулся на чем-то и не может избавиться от этого. Если он придерживается этой навязчивой идеи, испытывает эту эмоцию или иным образом преследует объект одержимости, броски приобретают свойство 10-снова. В противном случае это свойство теряется.

Разрешение: потворствование одержимости, лечение

Потрясенный

Что-то сильно ошеломило персонажа. Каждый раз, когда персонаж совершает действие, в котором этот страх может помешать ему, вы можете намеренно провалить бросок (решите до броска кубиков) и избавиться от этого Состояния. Это Состояние может быть наложено успешным броском критической точки.

Примеры навыков: Драка, Стрельба, Запугивание

Разрешение: провал броска, как указано выше.

Бездушный (Постоянное)

Существо или явление лишило персонажа его души. Без души он не может попытаться отречься, отражать или вселяться. Он также становится более восприимчив к одержимости — любые пулы кубиков, чтобы противостоять захвату или вселению другой сущности, подвергаются штрафу в размере -2 кубика. Однако последствия для Рассудка и Воли более серьезны. До тех пор, пока активно это Состояние, персонаж не восстанавливает

Волю отдыхая или сдаваясь, и использование Добродетели и Порока меняется на противоположное.

Он может восстановить пункт Воли за сцену, следуя Добродетели, и восстановить всю Волю один раз за главу, поддавшись Пороку.

Однако восстановление Воли с помощью Порока теперь является критической точкой со штрафом -5, если персонаж не достиг Рассудка 1.

Веха: Достигайте Вехи всякий раз, когда персонаж теряет пункты Рассудка, потворствуя Пороку.

Разрешение: Это Состояние разрешается только в том случае, если персонаж вернет себе свою душу.

Напуганный

Персонаж видел что-то сверхъестественное - недостаточно отчетливо, чтобы быть шокированным, но достаточно, чтобы испугаться. Как персонаж отреагирует на произошедшее, зависит от вас, но оно завладевает его внимание. Вы можете избавиться от этого состояния, когда страх и оцепенение персонажа заставляют его совершить что-то, что мешает группе или усугубляет ситуацию (он убегает прочь в одиночку, не может заснуть всю ночь и не даёт заснуть другим, исследуя, убегает вместо того, чтобы стоять на своем и т.д.).

Разрешение: избавиться от Состояния, как указано выше.

Уверенный

Персонаж уверен в себе и решителен. Когда вы проваливаете бросок снимите это Состояние - это позволяет преуспеть в действии с одним успехом. Если бросается кубик удачи, вы можете убрать Состояние и вместо этого обсчитывать его как обычный кубик

Разрешение: избавиться от Состояния, см. выше

Впечатленный

У вашего персонажа бабочки в животе. Отметьте это состояние как *Впечатленный (Персонаж)*. Персонаж может обладать несколькими Состояниями. Он терпит -2 к любым броскам, которые негативно повлияют на объект его привязанности. Объект его привязанности получает +2 к любым социальным броскам против него. Если объект Впечатления пытается использовать социальное маневрирование в отношении персонажа, уровень Отношения рассчитывается на единицу выше (максимум *идеальное*; см. стр.81).

Примеры Навыков: Убеждение, Обман

Разрешение: Сделайте что-нибудь для объекта, что подвергает вашего персонажа опасности; выберите провал броска при сопротивлении социальному действию объекта.



Хроники Тьмы

Имя:

Добродетель:

Хроника:

Возраст:

Порок:

Фракция:

Игрок:

Концепт:

Название группы:

АТТРИБУТЫ

Мощь	Интеллект	●○○○○	Сила	●○○○○	Харизма	●○○○○
Искусность	Сообразит.	●○○○○	Ловкость	●○○○○	Манипулиров.	●○○○○
Сопротивление	Решительность	●○○○○	Выносливость	●○○○○	Самообладан.	●○○○○

НАВЫКИ

Ментальные

(-3 если нет навыка)

Образование _____ ○○○○○
Компьютер _____ ○○○○○
Ремесло _____ ○○○○○
Расследование _____ ○○○○○
Медицина _____ ○○○○○
Оккультизм _____ ○○○○○
Политика _____ ○○○○○
Наука _____ ○○○○○

Физические

(-1 если нет навыка)

Атлетика _____ ○○○○○
Драка _____ ○○○○○
Вождение _____ ○○○○○
Стрельба _____ ○○○○○
Кража _____ ○○○○○
Скрытность _____ ○○○○○
Выживание _____ ○○○○○
Холодное оруж. _____ ○○○○○

Социальные

(-1 если нет навыка)

Знание животных _____ ○○○○○
Эмпатия _____ ○○○○○
Экспрессия _____ ○○○○○
Запугивание _____ ○○○○○
Убеждение _____ ○○○○○
Общение _____ ○○○○○
Уличное чутьё _____ ○○○○○
Обман _____ ○○○○○

ДРУГИЕ ЧЕРТЫ

Преимущества

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Размер: _____
Скорость: _____
Защита: _____
Броня: _____
Мод. Инициативы: _____
Вехи: □□□□
Опыт: _____

Здоровье

○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Воля

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Рассудок

○○○○○○○○○○○○

Состояния

Стремления

Оружие/атака Урон Дальн. Обойма Иниц. Сила Размер

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Снаряжение Прочность Структура Размер Цена

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____